AMMAG

CPC PCW - PC

Numéro spécial - N° 31

TOUT SUR AMSTRAD :

VOTRE MAGAZINE SE MET SUR SON "31"

Dossier freeware
des jeux gratuits...?

Basigraph
les possibilités graphiques du Basic CPC

Mewilo
jeu exotique

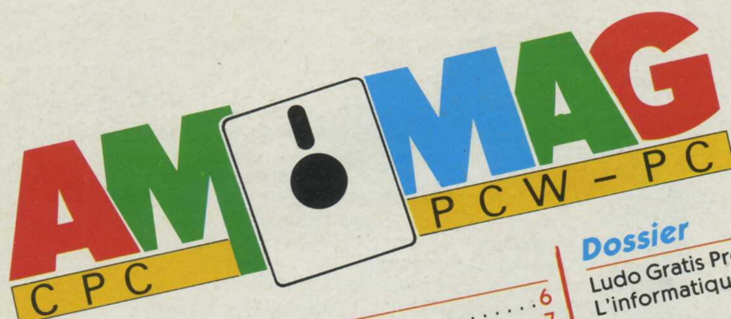
Numéro spécial - Février 1988 - Mensuel - 25 F

EN CADEAU DANS CE NUMERO
un deuxième magazine :
le N° 1 d' AMPRO PC PCW



M 1157 - 31 - 25,00 F
3791157025004 00310
Belgique : 180 FB - Suisse : 7,50 FS - Canada : 6,50 $ CAN

SOMMAIRE



FEVRIER
N°31

News

Softs



Listings

Dossier

Enquête Reportage

Trucs et bidouilles

Amstrad Pro

Divers

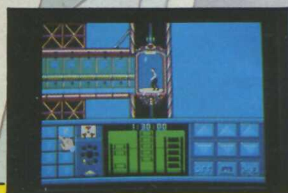
AM-MAG est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet. **Rédacteur en chef :** Georges Brize. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent.
Responsable rubrique Professionnelle : Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Charton, Olivier Pavie, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Cyrille Baron, Stéphane Schreiber, René-Paul Spiegel, Eric Mistelet. **Couverture :** Guy Poteau. **Illustrations :** Thiriet, Mokeit.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Ballériaud.
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction :** Annette Carniaux.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22. Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 1er trimestre 1988. **Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** La Haye les Mureaux, Tima Roto, Edicis.
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.

Il est arrivé! Le retour d'Elvin Atombender!

IMPOSSIBLE MISSION II™

ACTION ESPIONNAGE SANS PAREIL

Aprés deux ans d'attente, elle est enfin arrivée—la suite qui l'emporte sur toutes les suites! Impossible Mission II garde tout l'amusement et la stratégie de l'original alors que vous vous lancez de nouveau dans le challenge de trouver une route sûre jusqu'à Elvin et l'affrontement final où il trouvera la fin! Cherchez chaque pièce, trouvez les numéros de code, les objets et les clés pour vous aidor à remplir votre mission. Vous devez éviter ou détruire les gardes et les robots qui patrouillent les cinq tours sinon vous risquez d'être détruit vous-même. Si vous róussissez à vous débarrasser d'Elvin, votre mission est à moitié remplie! Maintenant votre Mission devient réellement Impossible alors que vous vous efforcez de vous échapper des tours, d'éviter les gardes, les robots, les mines, les trappes et les ascenceurs sans être détecté!



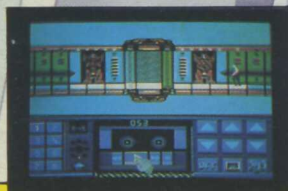
...De l'ascenseur, vous entrez dans la premièro pièce...



...Mais où aller ensuite?...



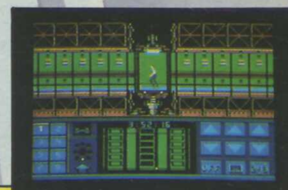
...Qui où que se cache-t-il derrière ces voitures?...



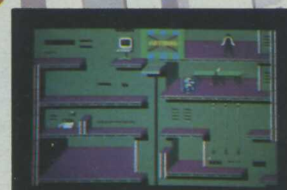
...Pouvez-vous accéder à la tour suivante?...



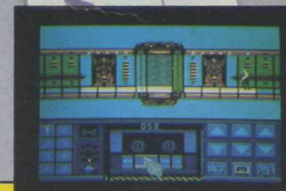
...Le numéro d'indentification personnel final pourrait-il ètre ici?...



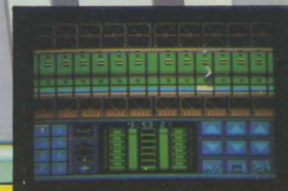
...Vous rencontrez encore des obstacles?...



...Pourquoi le robot garde-t-il *cette* table?...



...Un message sur le magnétophone?...



...Vite! Echappez à Elvin!!...

Commodore 64/128:	disque et	Cassette
Amstrad:	disque et	Cassette
Spectrum 48/128K:		Cassette
Atari ST:	disque	SORTIRA BIENTOT!
IBM PC et compatibles:	disque	SORTIRA BIENTOT!

U.S. GOLD

EPY...

Regardez comment toucher 6 950 francs en une journée

L'angoisse du chômage, 1 400 francs par mois, un « abri » de 25 m² qui sent l'humidité, 8 500 francs de dettes... Ça a failli mal tourner pour Jean-Marc THIMOLEON, un jeune homme de 23 ans. Au bord de la dépression nerveuse, Jean-Marc se lance dans la création d'une petite affaire. Aujourd'hui Jean-Marc et Sophie vivent dans un appartement magnifique. Pour remplacer la vieille 4L, notre jeune couple s'offre une... AUDI 80 GT. Question chiffres, voilà le premier résultat : 25 100 francs pour le premier mois, en juillet



La vie de ce jeune homme, 23 ans, a été complètement bouleversée. En une journée, Jean-Marc THIMOLEON, ancien chômeur, touche jusqu'à... 6 950 francs. Cinq fois son indemnité de chômage en quelques heures ! Et l'argent tombe très vite dans les caisses. En juillet, le premier mois de son activité, Jean-Marc totalise le chiffre étonnant de... 25 100 francs. En août, il touche 10 200 francs. La période n'était pas très favorable. La plupart de ses clients était partie en vacances. La preuve. En septembre, il réalise près de 14 000 francs. Et en octobre... 24 400 francs

Et vous, aimeriez-vous profiter des plaisirs que la vie offre aux plus aisés ? Vous aimeriez vous offrir un pavillon au bord de la mer, une voiture neuve (205 GTI, Mercédes 190 E, BMW 318i...), des voyages aux Antilles, à la Réunion... Pour vous, aujourd'hui, ce sont des rêves. Et demain ?

Imaginez-vous entouré d'amis qui vous aiment et qui vous respectent. Le week-end, vous allez à votre séance de musculation, vous faites un match de tennis... Vous recevez pour les fêtes une caisse de vin, une bourriche d'huîtres, une boîte de chocolats... Des cadeaux qui font chaud au cœur car vous savez que des hommes et des femmes pensent à vous.

Qu'est-ce qui vous prouve que, vous aussi, vous pouvez savourer une existance aisée et confortable ? Dans l'espace de quelques semaines... Laissez-moi d'abord vous présenter Jean-Marc THIMOLEON. Et pour l'instant, écoutez tranquillement sa fabuleuse histoire.

Il touchait à peine 1 400 francs par mois...

Survivre : une sale expérience qu'un jeune homme de 23 ans a dû supporter pendant de longs mois. Le ventre creux car Jean-Marc THIMOLEON ne mange pas tous les jours à sa faim. Les maux de tête de plus en plus fréquents car les soucis, la peur du lendemain, la solitude finissent par le ronger... Ecoutez son témoignage étonnant. Jean-Marc THIMOLEON vous prouve comment, parti de rien, vous pouvez, vous aussi, gagner beaucoup d'argent :

« Au chômage depuis six mois, je survivais avec 1 400 francs par mois dans un minuscule deux pièces de 25 m². Ça sentait l'humidité... Et j'étais obligé de verser plus de... 1 200 francs pour cet « abri » misérable.

Il me restait à peine 200 francs par mois pour nous nourrir, ma fiancée et moi. Obligés de quémander auprès de nos parents pour récupérer quelques billets. Pire encore, j'étais assommé par de lourdes dettes. Donc, pour retrouver du boulot, j'envoyais de simples lettres. Il n'était pas question de dépenser notre argent dans un plein d'essence. »

La misère... Et aussi la volonté de s'en sortir

Chaque jour qui passe, sa fiancée et lui s'enfoncent lentement comme dans du sable mouvant. Le moral va mal. Les réponses aux demandes d'emploi apportent toujours de mauvaises nouvelles. Les indemnités de chômage de Jean-Marc se terminent dans un mois... Il faut réagir. Et vite...

« Il fallait tirer un trait définitif pour un travail comme salarié. De toutes façons, je n'avais pas le choix. Soit nous étions mis à la rue dans le mois à venir. Soit... du jour au lendemain, je devenais patron de ma propre affaire. Voici comment cette idée originale est née. Plongé dans le cafard le plus noir, au bord de la déprime, je regardais des publicités de voyages, de voitures... Juste pour rêver un peu. Et je tombais sur une annonce étonnante. Il était maintenant possible de réparer les pare-brise endommagés. Passionné par le monde de l'automobile, il y a eu comme un déclic à la lecture de ce message. Comme si ces quelques mots m'étaient destinés... J'ai lu et relu l'annonce. Et je me suis dit « c'est maintenant ou jamais ». Alors j'ai foncé chez mon banquier qui m'a accordé un prêt de 25 000 francs cautionné par mes parents. »

6 950 francs en 9 heures... C'est une farce, ou quoi ?

Jean-Marc THIMOLEON s'échappe de sa « prison ». Il découvre un monde plein de privilèges existants. Le jeu des affaires motive le jeune créateur. Fier de son succès, Jean-Marc THIMOLEON vous dévoile quelques chiffres obtenus dès le premier mois. Etonnant ! Jean-Marc a fait éclater la « tirelire » familiale. Ecoutez ses révélations surprenantes...

« Le matin, à peine réveillé, quand j'ai reçu ce coup de téléphone, j'ai pensé à une farce... C'était Jean-Louis qui m'appelait, le Chef d'atelier d'une grosse société de transport. Il plaisante souvent avec ses ouvriers. Et pourtant, ce samedi matin, l'affaire était très sérieuse. Sept pare-brise de cars attendaient des réparations. Je devais intervenir dans la journée. Devinez combien j'ai touché cette journée-là ? Incroyable. Cinq mois d'indemnité de chômage en quelques heures ! Oui, ce client m'a versé, écoutez bien, un chèque de 6 950 francs. Ma fiancée m'a sauté au cou quand je lui ai annoncé la bonne nouvelle. Elle a enfilé sa plus jolie robe. Et puis, en amoureux, nous avons passé une merveilleuse soirée devant la spécialité délicieuse d'un petit restaurant chinois. »

Souvenez-vous, il y a à peine deux mois, Jean-Marc réclamait de l'argent à ses parents... Aujourd'hui, c'est lui qui est heureux d'inviter ses parents au restaurant. Vous le comprenez facilement, Jean-Marc et sa fiancée apprécient et savent apprécier les bons petits plats. Un petit plaisir à un prix élevé. Et pourtant, pour Jean-Marc, le plus grand souci, c'est de choisir le meilleur vin qui va accompagner le repas...

25 100 francs... Dès le premier mois

Une chose est sûre, aujourd'hui, Jean-Marc et sa fiancée Sophie se sont taillés un avenir dans une pierre précieuse.

« J'avais besoin très vite d'argent. Surtout pour rembourser près de 8 500 francs de dettes. Aujourd'hui, je suis soulagé... J'avais promis à mes parents qu'ils seraient fiers de moi... En juillet mon premier mois d'activité, je réalisais déjà... 25 100 francs. En août, la période n'était pas très favorable. La plupart de mes clients était partie en vacances. Alors moi aussi, j'ai profité de quelques jours de repos, au soleil. Pendant ce mois calme, j'ai quand même touché 10 200 francs. En septembre, ça redémarre fort. C'est près de 14 000 francs qui tombent dans la caisse. Et en octobre ? Devinez... J'ai gagné 24 400 francs. Une jolie somme, n'est-ce pas ? Et novembre s'annonce meilleur...

Avec tout cet argent, nous avons très vite quitté notre deux pièces misérable. Nous avons emménagé dans un petit appartement très confortable. C'est bon de se retrouver le soir dans ses meubles moelleux, dans des pièces bien chauffées... Chaude aussi l'ambiance du concert de Madona ! Je me suis offert une place à son concert, une chambre à l'hôtel, à Paris. Mieux encore... Vous le savez, j'aime les voitures puissantes, nerveuses... Alors, nous nous sommes offerts une AUDI 80 GT. Ça change de ma vieille 4L. Et tenez, regardez là, sous ce livre, il y a une documentation sur les nouvelles PEUGEOT 205 GTI. Sophie veut s'en offrir une rouge dans quelques mois... »

> **Savez-vous que vous êtes un privilégié ?**
>
> Le dossier Edition 88 est bourré de nouveautés qui peuvent vous rapporter encore plus d'argent. Et en plus, vous pourrez y découvrir, en avant-première, encore une nouvelle activité lucrative :
> **La réparation et la teinture du cuir naturel...**

A vous de jouer maintenant !

Vous n'avez pas lu ce reportage par hasard. Non, la création de votre propre affaire, vous y pensez depuis longtemps. Quel succès étonnant pour jeune créateur de 23 ans. Une réussite fabuleuse... pourtant facile à copier. Réservez dès aujourd'hui votre dossier gratuit. Pour cela, c'es très simple. Découpez votre bon pour un dossier gratuit et mettez-le de suite dans le courrier. Vous recevrez alors par la poste un catalogue complet et détaillé sur six activités rentables. Vite ! Renvoyez votre bon à l'adresse indiquée ci-dessous. C'est sans risque et sans le moindre engagement de votre part.

> Renvoyez votre bon à :
> **Special-T** - P.A.C., B.P. 86
> 14200 Hérouville-St-Clair
> Vous pouvez aussi nous téléphoner à Caen en composant le 31.91.58.8. Demandez Evelyne HEBERT.

Dès aujourd'hui, sur minitel, tournez les pages d'information de notre « catalogue électronique ». Faites le n° 11, ensuite tapez SPECIALT, CAEN.

Bon pour un dossier gratuit

Envoyez-moi, sans aucun engagement de ma part, vos études complètes et détaillées sur les six activités lucratives :

Nouveau ☐ La réparation et la teinture du cuir naturel

☐ Traitement du vinyl ☐ de l'Email

☐ Protection solaire ☐ Anti-graffiti

☐ Réparation des pare-brise

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

....

....

Code Postal : ....

Ville : ....

A remplir en lettres d'imprimerie
SPECIAL-T - P.A.C., B.P. 86
14200 Hérouville-Saint-Clair

AM 169-02-88

Am-Mag sur son 31 !

A l'occasion de ce numéro, c'est en habit de fête que votre magazine célèbre une double naissance. Amstrad Magazine qui depuis bientôt trois ans fait la joie des amstradistes, jeunes ou moins jeunes, devient aujourd'hui Am-Mag. Nous vous l'annonçons depuis plusieurs mois, ce n'est donc plus une surprise. En revanche, la seconde naissance, véritable celle-ci, est l'arrivée de notre petit frère Am-Pro que vous avez pu d'ores et déjà découvrir à l'intérieur du présent ouvrage. Mais avant d'en venir plus précisément à la raison première de ce petit nouveau, je vous propose de faire un tour d'horizon de l'activité informatique Amstrad de ces derniers mois.

Premier et seul standard de l'informatique familiale avec les CPC et venant juste derrière le géant IBM pour le nombre de compatibles vendus en France, Amstrad, avec la sortie rapprochée de trois nouveaux modèles : PCW 9512, PC 1640 et plus récemment le PPC, n'a pas encore fini de nous étonner. Comme pour confirmer cet engouement de plus en plus poussé pour « l'infomanie » sous toutes ses formes, la vente de logiciels a suivi en pulvérisant tous les records établis précédemment. Rien d'étonnant à ce qu'Am-Mag, mensuel entièrement et résolument indépendant, soit le numéro 1 de la presse généraliste Amstrad. Le nombre de lecteurs, avoisinant les 300 000, prouve d'ailleurs qu'il est reconnu comme le meilleur organe d'information traitant des jeux, des bidouilles, des listings, ainsi que du professionnel.

Amstrad, dont la première approche du domaine professionnel s'était faite avec les PCW, redouble aujourd'hui d'efforts dans cette voie. Par manque de place à l'intérieur de notre revue, nous ne pouvions nous étendre davantage à cette part du marché qui ne cesse de s'accroître. De là la naissance tant attendue d'Am-Pro qui sera le premier magazine indépendant dédié au marché professionnel d'Amstrad. Ce qui ne signifie pas l'abandon de la partie pro d'Am-Mag. Certes réduite et écrite dans un ton plus souple, elle demeure.

Vues sur l'avenir

88 se présente déjà comme une année passionnante à vivre dans nos colonnes, jugez plutôt : si la rumeur actuelle selon laquelle le CPC serait abandonné au profit d'un super CPC à base de 68 000, cela entrainerait très certainement pas mal de remous chez les concurrents. Ceux qui ont une notion, ne serait-ce qu'approximative de ce qu'est un Amiga, comprendront aisément ce que sous-entend une telle rumeur. Ne sautez pas encore au plafond, cela reste à vérifier... ce que nous ferons sans tarder, croyez-le bien. Si Amstrad a ses projets, nous avons les nôtres. Objectif principal : l'amélioration constante de notre magazine qui se vérifie déjà par une augmentation du nombre des pages couleurs, dont le Hit Parade, si cher à vos coeurs ; et par des nouvelles rubriques dont « Nouvelles du monde extérieur » ou « Le coin des débutants ». Mais ceci ne représente encore qu'un tout petit pas sur le chemin que nous nous sommes tracé pour mieux vous satisfaire.

Concours Am-Mag

Pour démarrer l'année en beauté, nous vous avons concocté un super concours. Pas un de ceux où l'on gagne un logiciel, non ! Un super concours, avec comme premier prix, un voyage aux sports d'hiver d'une semaine pour deux personnes. Parmi les 800 autres lots : une imprimante Nec 2200 et 300 logiciels Infogrames.

Ce concours se déroulera dans le numéro 32 de fin février, numéro que je vous conseille d'ores et déjà de réserver chez votre marchand de journaux...

Ah oui, j'oubliais le principal ! Bien qu'il soit un peu tard, l'équipe d'Am-Mag vous souhaite une bonne et heureuse année en sa compagnie.

Georges Brize

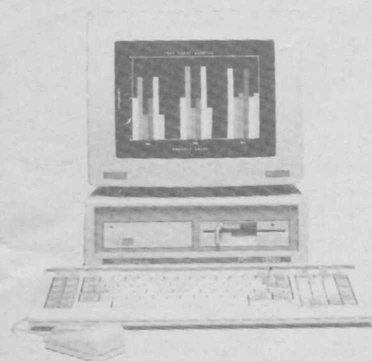
NEWS

Le sucre à la hausse



Après avoir vendu 68 % de matériel (micro et autres) et obtenu un profit hors taxe de 80 % lors du dernier exercice fiscal, Amstrad se félicite de la vigueur du marché Européen. En effet, les prévisions qui accordaient un chiffre de ventes de 304 millions de livres étaient pessimistes puisque les ventes ont atteint 511 millions de livres. Ainsi plus de la moitié (54 %) des profits sont dus au matériel informatique (compatibles PC et CPC). Alan Sugar, Pdg et fondateur d'Amstrad impute une grande part des performances européennes à Amstrad France ainsi qu'à la nouvelle filiale Espagnole (Amstrad Espana SA anciennement Indescomp SA) et à la nomination à sa tête de José Lois Dominguez. Amstrad qui s'implante en ce moment au Bénélux rêve secrètement de partir à la conquête des USA mais, comme le dit lui même A. Sugar, «il s'agit d'un marché énorme mais dangereux».

Les PC 1640 débarquent



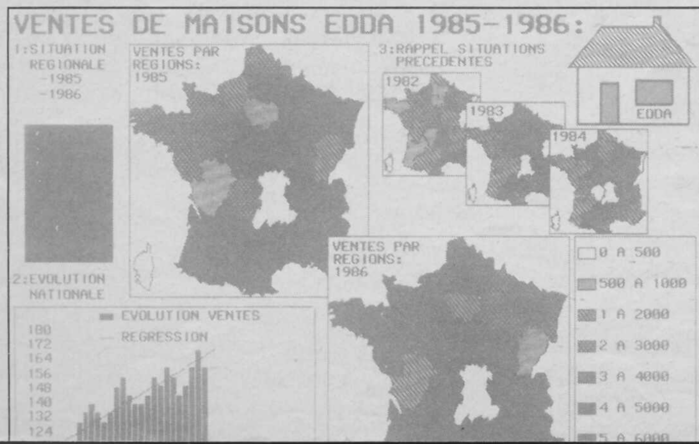
Toute la gamme des 1640 arrive, faisant baisser de 500 Frs les prix de leurs ancêtres les 1512. Les tarifs publics H.T. des nouveaux P.C. seront les suivants :

– MD (équivalent au 1512 SD monochrome): 5 490 00 F
– ECD (couleur) : 8 490 00 F
– DDMD (double drive monochrome) : 6 490 00 F
– HD20-MD (un drive, disque dur, monochrome) : 9 490 00 F
– DD20-ECD (couleur) : 12 490 00 F

On constate la faible différence par rapport aux modèles 1512.

BUSINESS A LA CARTE

La carte n'est pas le territoire ? Cinquante pour cent des statistiques manipulées par les entreprises s'appuient sur des données géographiques (points de ventes, régions commerciales, etc.). Fort de ces constatations, Adde Marketing présente donc le premier logiciel de cartographie automatique. Les cartes générées par Geo-Graphique 2 permettent de créer des documents plus clairs par exemple qu'un histogramme comprenant les noms de pays en abcisse. On peut travailler directement sur un PC (CGA, EGA, Hercules) et inclure des données en provenance de fichiers Lotus, Multiplan, Symphony ainsi que ASCII ou générées, directement par le logiciel. Deux cents cartes existent et Géo-Graphique 2 se verra adjoindre prochainement Géo-Digit qui permettra de digitaliser soi-même ses fonds. Adde Marketing France - 27, rue des Vignes, 75016 Paris. Tél. : (1) 45.27.90.17.



VISA

NOUVELLES DU MONDE EXTERIEUR

A l'aube de cette nouvelle année, nous profitons que votre journal fait peau neuve pour y créer une nouvelle rubrique, qui d'ailleurs porte bien son nom, puisqu'elle est destinée à vous entretenir un peu de ce qui se passe en dehors du monde Amst... non, je l'ai pas dit. Bref, c'est une petite gazette de l'actualité micro que nous vous proposons-là. Si cette petite rubrique vous intéresse, ou au contraire si vous n'en avez rien à cirer, écrivez-nous, qu'on sache à quoi s'en tenir. J'attends donc avec une impatience à peine dissimulée votre futur courrier, qui, je n'en doute pas, ou si peu, sera très abondant. Ciao.

Martin Tamar

COCHON QUI S'EN DEDIE...

Alors qu'il n'y a pas si longtemps encore, Bill Gates, PDG de Microsoft, jurait haut et fort que jamais il ne toucherait au ST, on attend incessamment la sortie de Microsoft Write et de Word Perfect sur cette machine. La balle est dans le camp de Philippe Khan, PDG de Borland, qui n'a plus qu'à adapter Sidekick ou Sprint pour que les deux plus féroces ennemis du moment soient à égalité : une parjure partout.



GARANTIE A VIE

Verbatim commercialise depuis peu une nouvelle gamme de disquette : après les Verex et les Datalife, les Optima ont vu le jour. Elles existent en format 3''1/2 et 5''1/4, supportent jusqu'à 78 millions de révolutions (les Datalife en supporte seulement 30) ! Du coup, Verbatim a décidé de les garantir à vie, comme ça, histoire qu'on parle d'elles. Ben ça a réussi.

ELITE

C'est le titre de l'un des meilleurs jeux d'aventure spatiale jamais programmé, à l'origine sur BBC (encore lui). Depuis, Elite a fait du chemin, et a même été adapté sur Amstrad CPC.
Aujourd'hui, c'est la version PC que nous propose Rainbird, toujours aussi géniale. Elite PC est livré en deux version, avec graphismes en fil de fer ou pleins, pour ne pas défavoriser les machines ''lentes''. Ça fonctionne même sur Amstrad PC 1512 et PC 1640. Vu la qualité, on attend d'autant plus impatiemment la version ST, annoncée depuis pas mal de temps, et dont on ne voit toujours pas le bout du nez.

A LA CARTE

Les ST qu'Atari propose en ce moment, sont montés avec une nouvelle carte-mère, qui intègre notamment les mêmes Rom que les Mega ST. Elles renferment un Gem un peu amélioré, mais hélas, pas entièrement compatible avec l'ancien. Ce qui pose quelques problèmes aux éditeurs de logiciels, puisque certains softs ne fonctionnent pas ou mal sur les nouveaux ST.
Ce qui ne veut pas dire qu'il ne faut pas acheter de ST : dorénavant, les éditeurs seront obligés d'adapter leurs logiciels aux nouvelles cartes. Les lésés, là-dedans, ce sont encore une fois les gens qui ont fait confiance à Atari depuis le début...

EN PRINCIPE

Accorn, leader du marché informatique britannique, avait déjà gratifié les foyers anglais d'une machine puissante et très en avance sur son époque, le BBC. Aujourd'hui, Accorn récidive avec un super-ordinateur 16/32 bits, encore plus rapide que l'Atari 520 et l'Amiga réunis (!), aux graphismes encore plus beaux que l'Amiga, et aux capacités sonores égales à celles de l'Apple II GS. Tout ça réuni dans une seule et même machine, appelée Archimedes, pour un prix avoisinant les 10 000 F. Il n'y a plus qu'à espérer que l'Archimedes connaîtra un peu plus de succès en France que le BBC...



DU SIMPLE AU DOUBLE

Les 520 STF d'Atari qui sont sortis sur le marché depuis les fêtes, possèdent une particularité que n'avaient pas les modèles antécédents : un drive double-face est monté d'origine, remplaçant le simple-face normalement standard. Chez Atari France, on dément formellement cette information. Ce qui se comprend aisément : ce changement étant dû à une pénurie de drives simple-face, dès que les stocks seront de nouveau remplis, tout redeviendra normal, ni vu ni connu. Conclusion : si vous avez envie d'un St, c'est le moment d'en acheter un...

EDITO REFERENDUM ?

Lors de l'éditorial du n° 29 : "La presse Amstrad doit être libre", nous vous invitions à nous communiquer vos points de vue sur la situation. Essai concluant puisque cela nous a valu un grand nombre de courriers, certains véhéments, d'autres interrogateurs, mais tous réalistes. Une chose est sûre, si dans un certain sens, la "bataille du titre" s'avère perdue, la guerre de l'objectivité nous paraît acquise. Ce qui nous conforte, s'il était nécessaire, dans notre volonté de liberté de l'écrit. Mais cessons de palabrer pour vous laisser plutôt le loisir d'apprécier l'un des courriers les plus significatifs envoyé par Monsieur Destranges Robert demeurant à Nancy.

Messieurs,

Fidèle lecteur de votre revue, j'ai été quelque peu surpris, voire scandalisé à la lecture de votre Edito du n° 29 (décembre 87). En effet, une telle main mise sur un organe de presse me semble tout à fait injustifiée. Ne connaissant pas réellement tous les tenants et les aboutissants de l'affaire, je me garderais bien d'entrer dans les détails : je vous prie néanmoins d'accepter mon faible soutien dans cette "guerre des nerfs" dont l'un des plus beaux trophées est l'objectivité. Tenez-nous au courant des suites de cette affaire.

C'est chose faite !

Securicom face à l'insécurité

Le 6ème congrès mondial de la sécurité informatique et des communications se tiendra du 15 au 17 mars 1988, hôtel Pullman St jacques à Paris. Les thèmes importants abordés et les solutions nouvelles proposées par les meilleurs spécialistes internationaux, concerneront la vulnérabilité de l'utilisateur face au piratage, le contrôle d'accès aux services télématiques professionnels, les systèmes tolérants aux pannes, l'utilisation des systèmes experts, la sécurité des systèmes financiers, etc. A signaler la journée spéciale de formation du 14 mars, traitant le matin ; des solutions techniques en conformité avec la loi et l'après-midi ; de la sécurité informatique au quotidien. Personnes concernées par un tel séminaire : les professionnels de la sécurité, la presse spécialisée, les grands médias nationaux, la radio, la télé, etc. Devise : depuis Securicom, le pire n'est plus toujours sûr.

Go a signé !

Avec qui ? Avec Capcom qui depuis 1983, est devenu un des leaders japonais sur le marché des jeux d'arcade. Sont accordés à Go !, les droits de conversion et de distribution pour tous les types de micros (y compris les PC) sur 10 jeux d'arcade Capcom. Nos deux complices euphoriques nous révèlent déjà les titres de cinq jeux concernés par l'accord mirifique : Street Fighter, Black Tiger, 1943, Bionic Commando et Tiger Road.

Schneider s'envole avec le PC 2640

Las de son rôle de faire valoir la marque Amstrad (distributeur pour l'Allemagne de CPC, PCW, PC et PPC), la firme Schneider plastrone désormais avec un compatible AT de son cru : le PC 2640. A base de 80286 d'Intel (à 12 Mhz), la bête propose 640 Ko d'origine, lecteur de disquette 3,5 pouces de 1,44 Mo disque dur interne de 32 Mo (temps d'accès d'environ 40 ms), deux ports séries, un port parallèle, deux slots disponibles, environnement GEM, MS/DOS 3.3 et E-Basic, avec moniteurs couleurs EGA ou monochrome. Aïe la concurrence ! Malgré les accords passés (sans doute à sens unique, devinez lequel) et une philosophie commerciale du produit conforme à celle d'Amstrad, est-ce la fin d'une belle histoire d'amour entre Amstrad et Schneider ? Une information de source autorisée laisse à penser que oui. Les accords de fabrication et de distribution ne seraient désormais valables que pour la gamme des CPC et PCW (assemblés en Allemagne), à l'exclusion du PCW 9512. La nouvelle gamme PC, PPC et PCW 9512 sera importée d'Angleterre et distribuée par une filiale Allemande.

Concours "marche à l'ombre", c'est en bonne voie

Les gagnants du concours d'été "Marche à l'ombre" Amstrad Magazine/Infogrames doivent se faire des cheveux blancs... Et il y a de quoi ! Suite à un retard considérable, dû à une légère incompréhension entre Renaud et Infogrames, ces derniers n'ont, en effet, toujours pas été récompensé. Qu'à cela ne tienne, tout s'arrange finalement et les gagnants recevront très bientôt (fin janvier) les lots prévus, plus le recueil de textes du chanteur paru aux éditions Point Virgule. Ce dédommagement de valeur devrait permettre aux participants de patienter encore une toute petite semaine.

GRAND CONCOURS AM-MAG

Comme premier prix du super concours AM-MAG qui se déroulera sur le prochain numéro nous vous offrons une semaine tout compris à Serre-Chevalier. Histoire de vous mettre l'eau à la bouche, voici en quelques mots les principaux aspects du paradis enneigé que vous gagnerez peut-être.

Pour tous les fanas de glisse, la station de Serre-Chevalier est l'endroit rêvé pour s'éclater !
Le ski est à la fête sans oublier le surf qui va connaître cette année sa véritable consécration grâce à la création d'un "half pipe" (demi-tube) ouvert à tous les chevronnés. Mais Serre-Chevalier, c'est aussi l'ATC, l'école de conduite sur glace, le delta, le parapente, la piscine, la patinoire, le centre équestre, les centres de remise en forme sans oublier les noctambules qui pourront dépenser leur restant d'énergie.



CONCOURS TRANTOR GO !/AMSTRAD MAGAZINE

RÉSULTATS

1er prix :
Gespach Sandrine, 78500 Sartrouville

Du 2e au 25e prix :
Gruaz Yannick, 73410 Albens
Leleu Frédéric, 02800 La Feri
Pagura Maud, St Germain
Eljasz Fabien, 62400 Locon
Lebailly Olivier, 91120 Palaiseau
Miglianico Michel, 69006 Lyon
Spinella Laurence, 40110 Morcenx
Bernard Didier, 38090 Villefontaine
Valzer Rémi, 54310 Homecourt
Fix Fabrice, 67130 Russ
Despoix Cédric, 77176 Nandy
Mahieux Arnaud, 92600 Asnières
Kircher Jean-Philippe, 31100 Toulouse
Gutmann Jérôme, 83390 Euers
Buhler Benjamin, 13200 Arles
Richard Julien, 94310 Orly
Metz Gilles, 67100 Strasbourg
Martins, 95540 Mery s/Oise
Voegelin Vincent, 95130 Franconville
Berger Bruno, 95210 St-Gratien
Chatenet Marcel, 95360 Montmagny
Thiers Philippe, 82200 Moissac
Klein Fabrice, 57410 Rohrbach-les-Bitche
Resseguier Dominique, 46000 Cahors
Du 26e au 100e prix:
Lucas Albert, 92100 Boulogne
Arnold Bruno, 34500 Béziers
Gauny Thierry, 41140 Noyers Cher
Romero Stéphane, 92320 Chatillon Bagneux/Seine
Beaugendre Jacky, 97100 Basse-Terre
Niel Cyril, 34410 Serignan
Ledoyen Pascal, 77900 Chelles
Wojtysiak Stéphane, 59150 Wattrelos
Godin Bruno, 02600 Dampleux
Antoine Sébastien, 54370 Maixe
Berteau Danièle, 33110 Le Bouscat
Vatan Laurent, 18260 Vailly/Sauldre
Albert Vincent, 34080 Montpellier
Duparquet Christophe, 38130 Echirolles
Friteau Claude, 35420 Louvigne-du-Désert
Gary Alain, 63720 Ennezat
Fortin Olivier, 45100 Orléans
Geay Christophe, 33380 Biganos
Sagot Christophe, 79100 Thouars
Longa Fabrice, 38110 St Clair de la Tour
Niquet Emmanuel, 80730 Dreuil-les-Amiens
Tabard Jean-Olivier, 56000 Vannes
Philippe Claude, 56550 Belz
Tribodet Térence, 35470 Bain de Bretagne
Moussellard Michaël, 73700 Bourg St Maurice
Rabiant David, 33290 Blanquefort
Kremer Joël, 57410 Kalhausen
Rollet Katy, 89300 Joigny
Michel Didier, 67340 Bischwiller
Berard-Neyret Jérôme, 89000 St Georges/Baulche
Caix Emmanuel, 67680 Nothalten
Campagni Fabien, 83430 St Mandrier
Tastet Laurent, 74300 Cluses
Brelaz Xavier, 74360 Abondance
Harouard Gaëlle, 95520 Osny
Le Gofk Nicolas, 29130 Tremeven
Junier Laurent, 63000 Clermont-Ferrand
Dubreu Vincent, 59190 Hazebrouck
Bilski Xavier, 40600 Biscarrosse
Merard Régis, 69360 Chaponnay
Hardouin Florent, 77100 Meaux
Ben-Canaan-Miginiac Omri, 92130 Issy-les-Moulineaux
Lochungvu Chicheng, 31100 Toulouse
Dumoutier Aline, 62210 Avion
Saint-Genez Stéphane, 32160 Plaisance
Fosse Christophe, 94230 Cachan
Colombo Arnaud, 08120 Bogny s/Meuse
Baudchon Thierry, 80000 Amiens
Doussot Eric, 59118 Wambrechies
Larroque Sébastien, 27120 Pacy s/Eure
Barthélémy Jean, 51100 Croix Rouge
Martin Serge, 29200 Brest
Bourgitteau Guiard Laurent, 33160 St Médard en Jalles
Raynaud Christophe, 37000 Tours
Grignet Nicolas, 59220 Denain
Trotobas Laurent, 69126 Brindas
De Kergariou Elisabeth, 29254 Henvic
Sales Jean-Baptiste, 91170 Viry-Chatillon
Bouttier Antoine, 78160 Marly-le-Roi
Arnoudts Michel, 59820 Graveline
Promonet Frédéric, 95360 Montmagny
Chochon Emmanuel, 82, rue Larevellière, 49100 Angers
Redon Philippe, 87100 Limoges
Langien Eric, 44700 Orvault
Abed Laid, 12300 Decazeville
Lamaison Emmanuel, 91120 Palaiseau
Coutant Patrice, 08400 Vouziers
Soulard Bernard, 61000 Alençon
Peyrouny Frédéric, 24000 Périgueux
Terreau Jérôme, 71210 Montchanin
Lefebvre Pascal, 91400 Orsay
Coulaud Sébastien, 01500 Amberieu en Bugey
Rogier Denis, Athies
Lavandier Bruno, 53600 Evron
Gibault François, 91360 Epinay sur Orge

CONCOURS COMBAT SCHOOL OCEAN/AMSTRAD MAGAZINE

RÉSULTATS

1er prix :
Armstrong Kevin, 33310 Lormont

2e prix :
Koubdjanian Sylvain, 69008 Lyon
Du 3e au 10e prix :
Gribout Franck, Bruay/Escaut
Berengue Mickaël, 01750 Romaneche
Audibert Marc, 92700 Colombes
Masse Arnaud, 54210 St Nicolas
Tardy Didier, 17400 St Jean d'Angely
Die Jean-Louis, 40000 Mont de Marsan
Launoy Christophe, 33470 Gujan Hestras
Fournet Frédéric, 30200 Bagnols sur Ceze

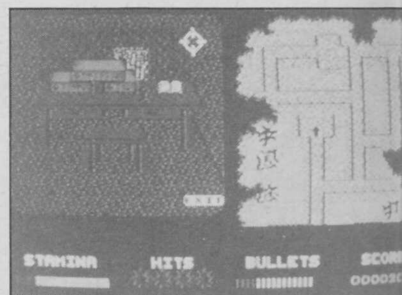
NEWS

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Amstrad Magazine devient AM-MAG. C'est l'occasion pour la rédaction d'offrir à ses lecteurs (c'est vous !) un nouveau look à certaines de ses rubriques. Gérez vos cagnottes est l'une d'elles. Le mois dernier déjà, vous vous êtes aperçu que ces pages étaient plus abondamment illustrées que d'ordinaire. Ce mois-ci, nous vous offrons un nouveau titre plus actuel...

PLATOON
Océan

Le Vietnam revient à la mode. Il ne s'agit pas de voyage touristique ni de Club Med pourtant. Mais plutôt de cette guerre qui hante toujours le public américain... De nombreux films sont sortis ces derniers temps, Platoon (bardé d'Oscar) est l'un d'entre eux. Voici donc en version micro l'adaptation du film qui retrace une courte période de la vie d'une section (Platoon en anglais justement) au coeur de la jungle asiatique. Le logiciel de type aventure/action propose six niveaux qui sont les principaux événements du scénario.



L'animation tout comme les graphismes sont d'excellente facture. Quant à la partie musicale et bruitage elle se compose de synthèse de parole ainsi que d'une cassette audio de la bande originale du film. Un phénomène tendant à se généraliser.

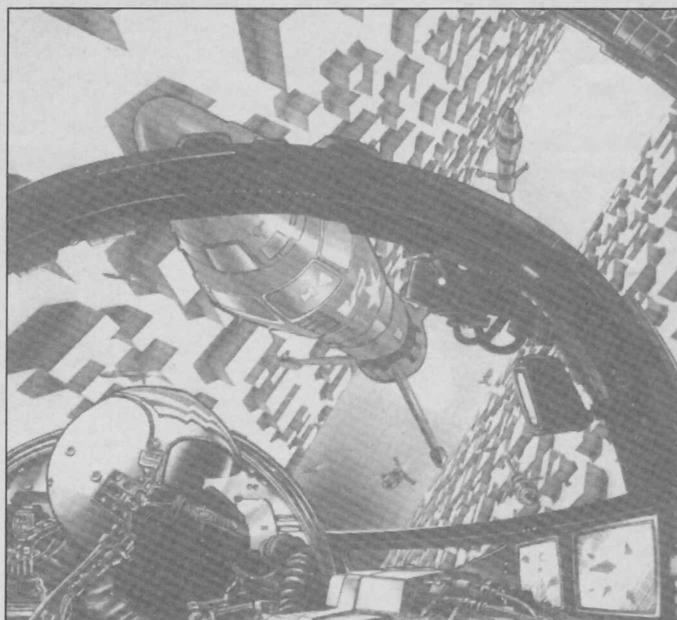


COSMIC CAUSEWAY
Gremlin Graphics

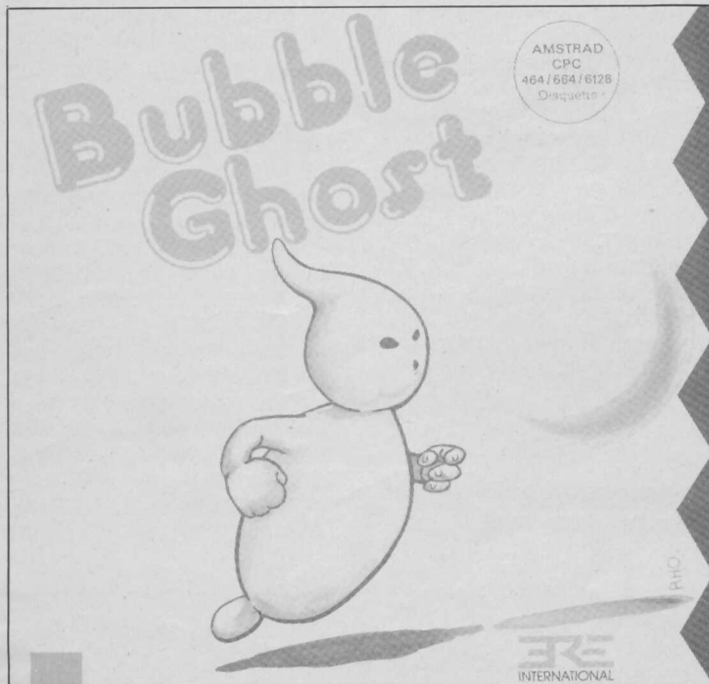
Trailblazer II est arrivé, il se nomme Cosmic Causeway. Accrochez votre ceinture au canapé du salon, ça décoiffe. Ceux qui connaissent Trailblazer et l'ont apprécié seront surpris par la plus grande vélocité de Cosmic Causeway.
Saisissez le manche-à-balai et bonne chance. L'engin démarre (c'est tout bonnement un ballon), et commence à rouler de case en case. Tout en rebondissant. Attention, un trou! Et je tombe dedans... Cosmic Causeway se distingue de son prédécesseur par le fait qu'il possède deux tapis roulant. Un plancher sur lequel on avait l'habitude de se déplacer, mais aussi et c'est là le changement dans la continuité, il possède un plafond. Autant vous dire que cette cohabition est parfaite. Ce logiciel comme le premier possède une musique d'enfer. C'est à coup sûr un soft qui aura longue vie...

STAR LORD
Softbook

Voilà plus de deux siècles que les fanatiques Onyxis tentent d'envahir sans succès le système galactique Hira, fief de la dynastie Hirata. Aujourd'hui est un grand jour, vous allez en effet succéder à votre père à la tête du système. Mais voilà, c'est ce même jour que choisissent les infâmes Onyxis pour vous provoquer en duel, vous, le futur Star Lord qui n'êtes en fait qu'un pauvre privé, car soudain, dans une autre dimension...
Ce jour là, j'avais déjeûné jusqu'à très tard avec une comtesse déjà bien avancée, dont le nom à ralonges aurait permis un sacré banquet... Bref une journée comme les autres, la routine quoi! C'est elle qui régla l'addition (service commandé oblige). Je payai mon vestiaire et sortis à sa suite la raccompagnant à sa limousine. Elle me jeta un peu plus loin au coin de la rue. Avant de me quitter, elle se fit certifier que j'acceptai le boulot. C'est ainsi que, ne pouvant rien lui refuser, je glissai une enveloppe dans ma poche tout en accompagnant le geste d'un baise main...



L'affaire dont il s'agit est une banale histoire de filature et de bijoux de famille. Je monte les escaliers menant à mon bureau pour y retrouver Suzie mon adorable secrétaire. Elle se trouve face à son micro alors que l'écran noir est entièrement vide. Intrigué, je frappai sur la barre d'espace et me senti projeté sur mon fauteuil avec une force inouïe. La garce m'attendait pour devenir son servant chevalier...



BUBBLE GHOST

Ere Informatique

D'emblée, vous serez séduit par la présentation de ce logiciel. Comme ce soft provient des ateliers de création d'Ere Informatique, vous savez tout de suite par qui a été exécuté le dessin. Je te le donne en mille Emile, le dessin est l'oeuvre de l'incomparable Rho. Mais non, on n'a pas d'actions (surtout en ce moment vu la ratatouille à la Bourse).

Le jeu est extrêmement simple, enfin dans son principe. Vous êtes un fantôme (une fois n'est pas coutume) et hantez un château, lequel est votre demeure. Le sort d'un fantôme n'est pas toujours enviable. Le vôtre est de pousser inlassablement une bulle de savon devant vous en soufflant dessus sans qu'elle n'éclate. De terribles pièges (flamme, objet coupant, etc.) encombrent les couloirs du susdit château... Comme dit précédemment, ce logiciel est édité par Ere Informatique.

DRILLERS

Incentive Software

La vogue des logiciels à géométrie fractale est arrivée. Les Anglais appellent cela le procédé Freescape. Demain sur CPC l'Arche du Captain Blood, hier (l'année dernière Sapiens l'univers fractal), aujourd'hui Drillers.

C'est en effet génial, bien qu'un peu lent. Les décors en trois dimensions perspectives ne sont plus dessinés au fil de fer (mode de filaire). Les murs sont en plein, épais et en couleurs... Le scénario est lui aussi très poussé, bref tout pour vous réjouir. Une planète qui se mourait (ça arrive ?) a envoyé des robots en exploration à la recherche d'un nouveau monde. Un seul est revenu en trouvant une planète convenable. Le hic, c'est qu'elle se trouve à plus d'un siècle de distance. Qu'a cela ne tienne, envoyons des embryons congelés !

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 13

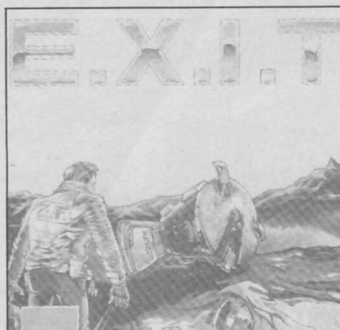
COLOSSUS BRIDGE & COLOSSUS MAH JONG

CDS Software Ltd

Après Colossus Chess, CDS Software récidive avec deux nouveaux jeux de réflexion, le bridge et le mah jong. La trilogie des must en la matière est maintenant complète. D'orient en occident en passant par l'Inde et l'Oural, de nouvelles générations de champions vont pouvoir éclore grâce à l'informatique...



Le premier, Colossus Bridge, ne tourne actuellement que sur PC alors que Mah Jong est destiné à l'Amstrad CPC. Le coffret de Colossus Bridge contient un manuel pour débutant de taille ! Il est effectivement aussi épais qu'un livre de poche. Avec lui vous saurez tout, tout, tout sur le bridge et ses finesses. Pour peu malheureusement que vous lisiez la langue de Thatcher. A part les chiffres arabes et les lettres romaines tout le reste est en anglais.
Bon, l'anglais, certains d'entre vous l'on appris en classe alors avec un dictionaire et un peu de patience vous devriez y arriver. Le Mah Jong lui est un jeu Outre-Pacifique (entendez par là venu d'Asie) plus précisement de Chine. Et la notice allez-vous me dire, elle est en chinois ? Rassurez-vous, non. L'éditeur n'est pas allé jusque-là mais n'a pas non plus traduit sa notice. Découvrez ou redécouvrez les vents, les saisons et toute la stratégie de ce jeu de brique venu de l'empire du milieu plusieurs fois millénaire...



E.X.I.T

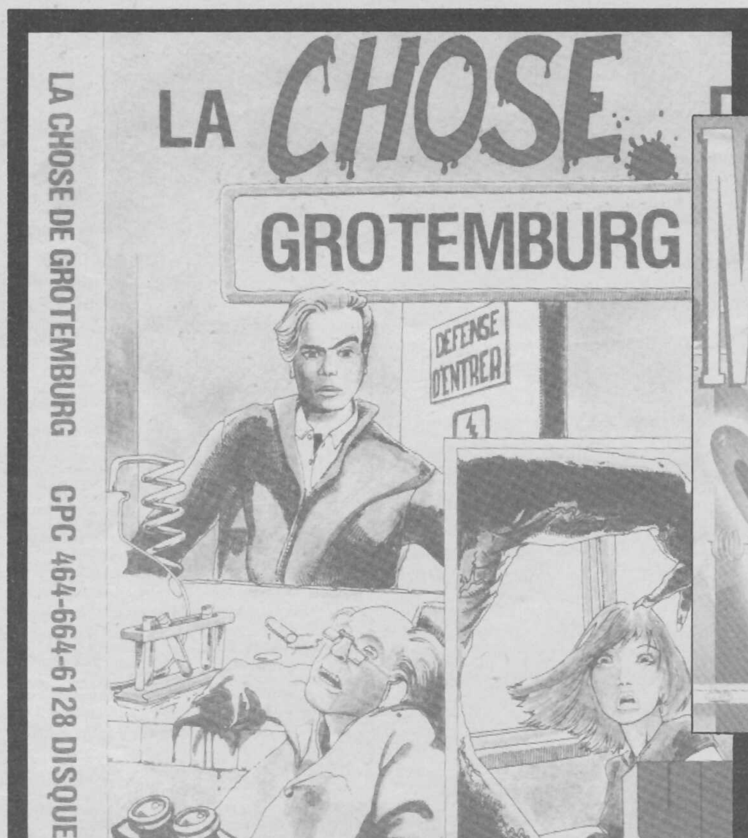
Ubi Soft

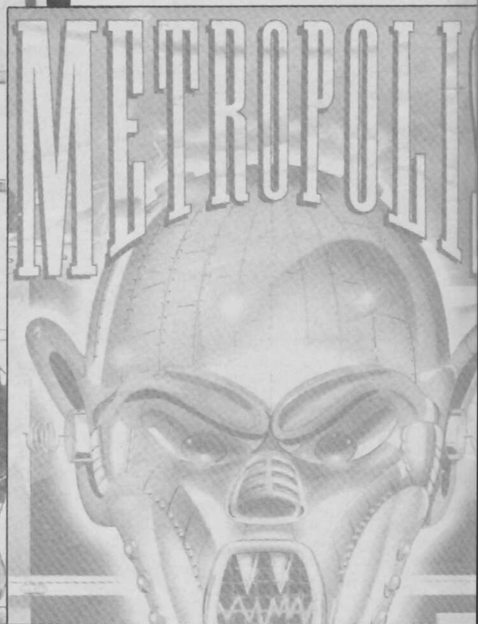
Alors que vous vous promeniez gentiment parmi les astéroïdes, votre vieille carcasse qui vous sert de vaisseau intergalactique vient de tomber en panne dans la zone d'attraction d'une contrée inconnue. Comme il vous reste quelques grammes de matière grise, vous vous êtes dépêché de mettre en route votre système de détresse tout en manoeuvrant avec dextérité votre casserole, afin de ne pas vous écraser piteusement. Malgré tout, l'atterrissage eut tout ce qu'il y a de forcé. Vous voici donc sur cette planète encore inconnue. C'est le service d'exploration intergalactique de l'empire qui va être content, si toutefois vous arrivez à en revenir. Les graphismes d'E.X.I.T sont superbes, l'Amstrad nous avait rarement proposé de tels dessins pour jeux d'aventure. Pas de texte, rien que des icônes, enfin tout pour faciliter la quête du héros et ainsi lui permettre d'aller au delà des frontières de l'imaginable.

METROPOLIS

Melbourne House

Comment ne pas résister aux charmes de la plus grande, de la plus merveilleuse, de la plus fabuleuse des cités de ce monde. En fait, je ne me suis encore jamais rendu dans cette ville mais c'est ainsi qu'elle vous est vantée par les prospectus et divers guides touristiques. D'ailleurs il paraît également que les hauts parleurs de l'astroport vous acceuillent en ces termes. Mégalopole, c'est tout à fait le terme qui convient pour décrire ce monstre... Cette cité, la plus surpeuplée des villes des états de New york est malheureusement aussi l'une des plus dangeureuses. Plus la pomme est grosse, plus il y a de place pour acceuillir les vers c'est bien connu. Metropolis est un grand jeu d'aventure (en anglais!) comme la notice qui l'accompagne.





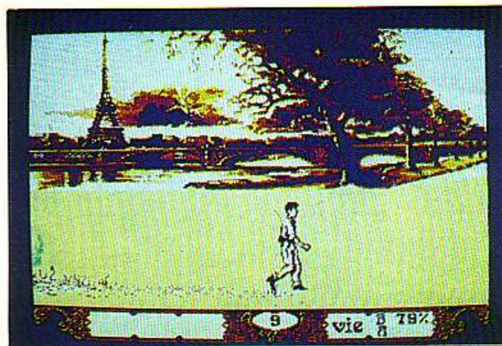
LA CHOSE DE GROTEMBURG

Ubi Soft

Alors que vous rentrez d'un voyage d'affaires, vous constatez avec horreur la mort de votre jeune épouse. Bien décidé à venger sa mort (bien que la vengeance soit un vilain défaut) il vous faut découvrir le village dans lequel vous êtes installé depuis peu.
Pourquoi la terreur s'est-elle abbattue sur le village de Sadiphinrol pourtant si paisible auparavant ? Pourquoi ses habitants meurent-ils les uns après les autres en cascade ? Qui est cet assassin étrange qui frappe sauvagement la nuit ? Voici en bref trois questions auxquelles vous devrez répondre au risque d'être vous-même la prochaine victime. En cherchant des indices pouvant vous mettre sur la piste de l'infâme meurtrier, vous croisez la route d'un clochard qui vous apprend l'existence d'un souterrain par-delà la forêt...

HIT-PARADE

DE NOS LECTEURS



2 -
Bob Winner
(Loriciels)



3 -
Arkanoïd
(Imagine Software)

Ce Hit Parade tout en couleurs que vous avez pu découvrir dans le numéro 30 a eu un tel succès qu'il nous a vallu un volume encore plus important de courrier qu'à l'accoutumée. Aussi, dans l'intention qui est la nôtre de vous satisfaire plus que jamais, nous continuerons à l'améliorer et l'embellir autant que faire se peut. N'oubliez pas que les dix premières cartes postales arrivées à la rédaction sont récompensées par l'envoi d'un jeu ainsi que du prochain numéro d'AM-MAG., alors à vos jeux, prêts, partez !

Pasquier Paul - *Marseille*
Carriorbe Philippe - *Arudy*
Chekroun Mickaël - *Créteil*
Letourneux Olivier - *Mayenne*
Bizouard Pascal - *Guer*
Christin Nicolas - *Le Pouliguen*
Navarro Eric - *Meyzieu*
Hermitte Gérard - *Briançon*
Baissat Julien - *Volvic*
Portejoie Pierre - *Chantelle*



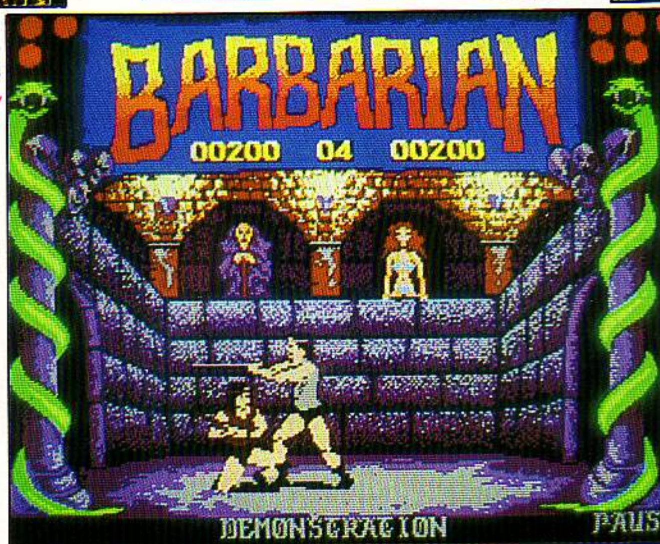
4 - Fer & Flamme
(Ubi Soft)



5 - Gauntlet II
(US Gold)



6 - Sram II
(Ere Informatique)



1 - Barbarian (Palace Software)



7 - Cauldron II
(Palace Software)

8 - Le Passager du Temps (Ere Informatique)
9 - Trantor (Go !)
10 - MGT (Loriciels)
11 - Batman (Océan)
12 - M'Enfin (Ubi Soft)
13 - Ikari Warriors (Elite)
14 - Prohibition (Infogrames)
15 - Sapiens (Loriciels)
16 - Masque (Ubi Soft)
17 - Enduro Racer (Activation)
18 - Renegade (Imagine Software)
19 - Trivial Pursuit (Domark)
20 - Light Force (FTL)



FROZARDA

MBC

Dracula a fêté ses 100 ans il y a un mois à peine. Il s'agit bien sûr de la création de ce personnage, idée qui a germé dans la tête d'un romancier anglais. L'histoire du comte Dracula repose sur plusieurs charmants personnages: une comtesse se baignant dans le sang de ses servantes afin de rester jeune, un comte tchéque (pas un compte chèque) cruel mais sauveur de sa patrie qui exécutait systématiquement ses ennemis en leur coupant la tête..

Dans un petit village de Transylvanie, la terreur inspirée par le comte Dracula, s'est à peine estompée qu'une nouvelle psychose s'empare des habitants. Incrédule, vous vous étonnez des disparitions inexpliquées de plusieurs jeunes filles vierges de vos amies qui se répètent à intervales réguliers. Une autre chose vous surprend également. Voilà que depuis quelques semaines, l'autopsie de cadavres en décomposition plus ou moins avancée révèle une absence totale de sang. Bizarrement, loin de provoquer l'émotion générale (dans quel siècle vivons-nous) ces évènements ne rencontrent qu'indifférence ou fatalisme. Seules les familles des victimes réagissent (tout de même). D'où votre implication dans cette sombre histoire. Comme votre future belle-mère (1,90 m et 115 kg) a juré de vous massacrer à coups de fourchette à escargot si vous ne lui ramenez pas sa chère enfant, vous voilà en quête. Faisant fi des superstitions vous vous enfoncez sur le chemin qui mène au vieux manoir des descendants du comte D..



L'ANGE DE CRISTAL

Ere Informatique

Crafton et Xunk, les héros internationaux sont de retour. Voilà trois ans ils avaient été envoyés sur terre avec la rude et périlleuse mission de sauver un cerveau-ordinateur hautement spécialisé qui gérait le complexe X..(secret d'état oblige). Crafton est un androïde. Depuis longtemps il existe des robots, voire même des androïdes mais aucun n'a atteint le degré de perfectionnement de Crafton. Et quelqu'un veut le copier. Pour cela, ce quelqu'un espionne le professeur Czara son créateur...

Il semblerait après enquête que ce sont les Stifiens qui sont à l'origine de tous ces problèmes. En parasitant plusieurs de nos machines et ordinateurs, ils étudiaient quelle serait notre réaction face à une attaque et précisément le rôle que pourrait jouer Crafton. Le président proposa donc d'envoyer Crafton sur place chez l'ennemi afin d'une part, de percer le secret de la construction d'Antinés et surtout d'enrayer la vague de fanatisme qui se fait jour à Kef.

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD	**195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	
+ACE OF ACES +METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	**145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	**189F**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE +IMPOSSIBLE MISSIO	
OCEAN ALL STAR HIT N°2	**165F**
+ARMY MOVES+MUTANTS	
+HEAD OVER HEALS	
+COBRA+WIZZBALL+TANK	
LORICIEL HITS N°6	**179F**
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS	
IMAGINE ARCADE HITS	**165F**
+ARKANOID+GAMEOVE	
+LEGEND OF KAGE+MAG MAX	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	**165F**
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	
ALBUM HEWSON	**145F**
+EXOLON+ZYNAPS	
+RANARAMA+URIDIUM PLUS	
ALBUM LORICIEL	**145F**
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR	
ALBUM UBISOFT	**195F**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT	
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL	
CARRE D'AS	**195F**
+STARTING BLOCK+DAKAR	
+GORBAF+JAMES DEBUG3	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER	
+TAI PAN+XEVIOUS	
ELITE 6 PACK N°2	**145F**
+BATTY+ACE+INTL KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER	
HIT PACK 2	**145F**
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR	
+ANTIRIAD+COMMANDO 86	
+JET SET WILLY+1942	
GAME SET MATCH	**179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG	
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL	
+BOXING+POOL+SUPER DECATHL D	
ELITE TRIPLE PACK	**145F**
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC	
OCEAN STAR HITS	**145F**
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	
+ STREET HAWK+MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	**145F**
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER + DESERT FOX+GOLF	
PACK FIL N°2	**189F**
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION	
+CAULDRON 2 + SORCERY	
HIT PACK 1	**145F**
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
+BOMBJACK + AIR WOLF	
KONAMIS GREATEST HITS	**145F**
+GREEN BERET+PING PONG	
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3	**145F**
+KUNG FU MASTER+FIGHTER PILOT	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	

SPECIAL ANNIVERSAIRE
59 F

ANTIRIAD	ARMY MOVES
AU REVOIR MONTY	COBRA
COSA NOSTRA	COSMIK SHOCK ABS
DONKEY KONG	ELEVATOR ACTION
GALVAN	GUADALCANAL
HEAD OVER HEALS	INVITATION
JAILBREAK	MARIOS BROTHERS
MISSION	MUTANTS
NECROMANCIEN	NEMESIS
SABOTEUR2	SAMOURAI TRILOGY
SCOTT WINDER	SLAP FIGHT
SPY VS SPY 3	TAI PAN
TARZAN	WIZZ BALL

NOUVEAUTES

A.T.F ADV TACT FIGHTER	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ANNALES DE ROME	235F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BAD CAT	145F
BILLY 2	195F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
CATCH 23	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLEVER AND SMART	179F
CONFLICT1	179F
DEATH OR GLORY	145F
EXIT	195F
FIRE TRAP	145F
FLYING SHARK	145F
GABRIEL NF	175F
GUILD OF THIEVES	195F
GUNSHIP	245F
GUNSMOKE	145F
HANS D'ISLANDE	199F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INFILTRATOR 2	145F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
JINXTER	195F
LA MASCOTTE	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
MEWILO	195F
NAVY MOVES	145F
PEPE BEQUILLE	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PHANTYS	145F
PIRATES	145F
PLATOON	145F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	145F
SIDE ARMS	145F
SKAAL	195F
SORCERER LORD	235F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	145F
THE LAST NINJA NF	145F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
V2	175F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WARLOCK	145F
WESTERN GAMES	179F
WORLD LEADB TOURNAME	145F

HIT PARADE

720 DEGRES	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN NF	135F
BASKETMASTER	145F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BLUEBERRY	195F
BOB WINNER NF	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
FER ET FLAMME NF	249F

HIT PARADE (suite)

GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
IZNOGOUD	245F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEIL DE SETE	189F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MASK2	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PHANTOM CLUB	145F
PROHIBITION NF	195F
PSHYCHOSOLDIER	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
RAMPART	145F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE NF	220F
SUPER SKI	195F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
BIRDIE	175F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
COBRA(LORICIEL)	179F
CRAZY CARS	159F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
ENTREPRISE	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FORTERESSE	195F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
GALACTIC GAME	145F
IRON HORSE	149F
JACKAL	145F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MONOPOLY NF	245F
PHARAON	179F
RX 220	179F
SILENT SERVICE NF	139F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
TOBROUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI NF	165F

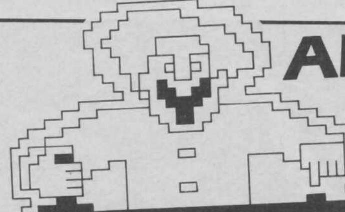
PC 1512

ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES +PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N°10	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

PC 1512 (suite)

ACE OF ACES	195F
ANNALES DE ROME	275F
ARKANOID NF	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	195F
BARDS TALE	225F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE:SCIENCE	215F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	215F
BOB MORANE LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
COBRA	175F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	245F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET NF	175F
GRAND PRIX 500CC NF	175F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA NF	275F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR NF	175F
IZNOGOUD	275F
JINXTER	225F
L'AFFAIRE	215F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LIVINGSTONE	225F
MACH3	215F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PROHIBITION NF	225F
QIN	275F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE NF	225F
SCRAM NF	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE NF	225F
SINBAD	245F
SOKOBAN	189F
SOLITAIRE	189F
SOLO FLIGHT NF	195F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES NF	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F





AMSTRAD CASSETTES

5e Anniversaire MICROMANIA Frais de port GRATUITS en février ou 1 LOGICIEL spécial anniversaire GRATUIT
(Pour toute commande ayant au moins 1 Logiciel au prix normal)

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES TRESORS DE US GOLD	**119F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR +METROCROSS	
+ACE OF ACES	
BEST OF ELITE 2	**95 F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2	
ALBUM EPYX	**119F**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MISSIO	
OCEAN ALL STAR HIT N°2	**119F**
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA	
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	**119F**
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	**119F**
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	
MALETTE JEUX FIL	**195F**
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER	
+TAI PAN+XEVIOUS	
LORICIEL HIT 4	**149F**
+BILLY BANLIEUE+MGT+MARACAI	
ELITE 6 PACK N°2	**95F**
+BATTY+ACE+INTL KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER	
ERE HITS N°2	**145F**
+CRAFTON XUNK+ROBBOT	
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	**129F**
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH	
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL	
OCEAN ALL STAR HITS	**95F**
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+ GALVAN + KNIGHT RIDER	
+ STREET HAWK + MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	**95F**
+ BREAKTHRU + THE GOONIES	
+ AVENGER + DESERT FOX+GOLF	
PACK FIL N°2	**139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION	
+ CAULDRON2 + SORCERY	
ELITE TRIPLE PACK	**99F**
+ GREATGURAYON +3DC+AIRWOLF2	
LES EXCLUSIFS N°1	**99F**
+ LEADERBOARD + TAI PAN	
+XEVIOUS+TOP GUN	
LES LAUREATS	**95F**
+SILENT SERVICE +GREEN BERET	
+CAULDRON 2	
HIT PACK 2	**95F**
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR	
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942	
HIT PACK 1	**85F**
+BOMBJACK+AIRWOLF	
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
KONAMIS GREATEST HITS	**95F**
+GREEN BERET +PING PONG	
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3	**95F**
+KUNG FU MASTER+RAMBO	
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT	
LORICIEL HIT N°6	**129F**
+COSA NOSTRA+ATOMIC	
+LAST MISSION	
ALBUM HEWSON	**95F**
+EXOLON+ZYNAPS	
+RANARAMA+URIDIUM PLUS	
ALBUM UBISOFT	**165F**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT	
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL	
ALBUM LORICIEL	**95F**
+5° AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE DOR	

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
ANNALES DE ROME	179F
BAD CAT	95F
BILLY2	135F
BLOOD VALLEY	95F
CATCH 23	89F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
CLEVER AND SMART	135F
CONFLICT 1	135F
DEATH OR GLORY	99F
E.X.I.T	145F
FIRE TRAP	95F
FLYING SHARCK	99F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HANS D'ISLANDE	129F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR 2	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IRON HORSE	99F
JACKAL	149F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
NAVY MOVES	89F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SIDE ARMS	95F
SORCERER LORD	179F
STREETSPORTBASKETBALL	95F
STRYFE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
THE LAST NINJA NF	95F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185F
VICTORY ROAD	89F
WARLOCK	95F
WESTERN GAMES	135F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEADTOURNMENT	95F

HIT PARADE

720 DEGREES	95F
BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAULDRON 2	85F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
IZNOGOUD	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION NF	120F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPERSKI	145F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BIRDIE	135F
BOB MORANE:FICTION	245F
BOB MOR: LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER NF	95F
ENTREPRISE	89F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
LES PASSAGERS DU VENT1	285F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MONOPOLY NF	175F
NEMESIS NF	89F
PHARAON	129F
RX220	145F
SCALEXTRIC NF	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT NF	89F
SALOMON'S KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPERSPRINT	95F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 35 F

ALBUM ULTIMATE	HEAD OVER HEALS
AMERICA 'S CUP	IT'S A KNOCK OUT
ARMY MOVES	LAST MISSION
AU REVOIR MONTY	LEGEND OF KAGE
BATMAN	MARIOS BROTHER
BRUCE LEE	MISSION
COBRA	MUTANT
DONKEY KONG	NECROMANCIEN
ELEVATOR ACTION	NEMESIS THA WARLOCK
FINAL MATRIX	NEXUS
FLASH	RAID
GALVAN	REVOLUTION
GREEN BERET	SAMOURAI TRILOGY
GUADALCANAL	TENTH FRAME
GUNFRIGHT	WIZZBALL
HACKER 2	

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale



125 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la reception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

AMM 02/88

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST

HELP

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisés, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains !

CHEOPS

Comment s'emparer du trésor de la première pyramide

Tapez ce qui suit : 4D-2G-3D-P3G-3D-3D-PV-P4G-3D-PV-4G-P4G-3G-2D-4G-PP-3D-3D-PV-4G-2D-4G-MANGER-300-4G-PV-4G-2D-3D-2G-PV-3G-P2D-3G-2D-PS-4G-3D-3G-4G-4D-PV-4G-3G-2D-3D-PP-4D-3G-P3G-3D-P2G-3G-3D.
En possession du trésor, pressez "O" et tapez ce qui suit pour ressortir de la pyramide : 1D - 3D - 3D - 2G - 3D - 3D - 3G - MANGER - 300 - 4G - 3G - 2D - 3D-4G-4D-4D-3G-3D-4G-2D-3G-2D-MANGER-300-3D-2G-3G-2D-PS-4D-PP-4G-4G-2D-4G-3G-3D-4G-2D-3D-PP-4D-4G-3D-4G-3G-3D-3G-3D-2G.
Bonne chance pour la seconde pyramide...

Norbert Monnier

ROBINSON CRUSOE

Les solutions

Plage : 1:2:2:1-2-4:2:2:1:1-3-6:2:3:3:2
Campement : 2-4-5-6:3:1:2:1:1:2:2:1:4:3:3:2
Caverne : 2 :2 :2 :3 :2 :2 :2 :3 2 :2 :1 : 1: 1
Ile : 1:3 :3 :3:2:2
Empreinte : 3:2:2:2:1:2:3:1:1:
Caverne : 2:2:2:3:1:2:1:1:2:2
Navire : 3:2:1:1:2:1:2:2

Thor "le pirate"

ZORRO

Un bout de solution

Aller au tableau du palmier sans prendre le mouchoir. Passer au suivant où se trouve le canapé. Prendre la clé. Sauter au niveau supérieur et descendre par l'échelle (sinon, traverser le mur à droite : en insistant un peu, ça passe). Aller à droite au tableau de la tombe. En passant par le haut, revenir au tableau précédent. Prendre l'épée avec le Z, la porte s'ouvre avec la clé ramassée précédemment. Revenir au tableau de départ (devant le puits). Monter et aller à droite au tableau du taureau. Venir placer l'épée sous le XY. Se placer sur le soufflet et sauter. Dès que le Z est assez rouge, le prendre et approcher du taureau. Si le fer est assez rouge, le taureau s'échappe. Prendre le fer à cheval. Aller à droite jusqu'au tableau du canapé. Monter chercher la cloche comme précédemment. Dans le tableau de la tombe, en haut de l'écran, il y a deux arches. Placer la cloche sous l'une d'entre elles ; si elle est bien placée, elle doit sonner. Revenir au tableau du canapé, prendre l'autre cloche et la pendre sous la seconde arche : la tombe s'ouvrira. Descendre ramasser les sacs marqués « $ ». Lorsque les six sacs sont pris, en haut à droite se trouve la sortie avec une botte, un verre et un fer à cheval. Prendre la botte, le verre et le sac restant ; ce dernier indique la sortie. Prendre le verre. Sortir pour revenir au tableau du canapé où se trouve une trompette qu'il faut aller chercher. Se rendre au tableau à gauche, où il y a un palmier. Se placer sur le tremplin de manière à ce que la trompette se trouve à droite. Faire sauter le garde en appuyant sur le bouton, prendre la botte et descendre par le palmier. Revenir au tableau du puits et y descendre après avoir pris le mouchoir. Aller à droite, prendre le verre et continuer toujours à droite, dans le tableau où le fer, le verre et la botte clignotent. Passer pour être en prison. Tuer les six prisonniers qui formeront un escalier. Aller à gauche au tableau de la belle, bien qu'il soit encore impossible de la libérer. Rester sur l'échelle pour faire augmenter le score. Sauter à gauche pour être au tableau de la tombe. Aller à gauche, monter chercher la rose, revenir au puits, passer par la prison et aller libérer la belle.



Envoi de Jean-Marie Corrège

QUELQUES TRUCS POUR RENEGADE

1er tableau : aller directement à gauche contre le mur. Présenter son dos à l'adversaire en appuyant simultanément sur les touches « flèche gauche » et « flèche bas ». Ne plus bouger et attendre que l'adversaire soit à portée. Deux séries de deux coups de pied arrières (« flèche droite ») suffisent à le tuer. Procéder de la même manière pour le boss. Entre deux adversaires, il faut continuer à donner des coups de pied arrière, sinon, le personnage se met face à ses ennemis.
2e tableau : ne pas bouger de sa place pour tuer les quatre motards. Si la moto vient de gauche, choisir le bon moment pour appuyer simultanément sur les touches « flèche gauche » et « flèche bas ». Si elle vient de droite, appuyer de même sur « flèche bas » et flèche droite ». Pour les loubards qui suivent, procéder comme au premier tableau (en allant à droite).
3e tableau : procéder tout d'abord comme au premier tableau. A l'arrivée du boss, il convient d'avoir maîtrisé le coup de pied au visage (« flèche gauche » ou « flèche droite » + « flèche bas »). Reculer en diagonale de façon à s'éloigner de lui (ne pas trop s'éloigner, sinon, il sprinte), puis attendre (il s'ajustera à votre niveau puis avancera). Calculer son coup pour le frapper en pleine poire, puis recommencer jusqu'à ce qu'il n'ai plus de points de vue. Si un, deux ou trois loubards restent avec lui, reculer dos au mur,

suite page 29

MASTER OF THE UNIVERS



Par le crâne ancestral, Master Of The Univers, le logiciel, est une réussite. Non que le scénario soit particulièrement original, bien au contraire, mais il en est des bons logiciels d'Heroic Fantasy comme des bons films ou livres du même genre. Deux forces aussi primordiales que puissantes s'opposent une fois de plus dans un combat sans pitié dont la finalité se doit d'être la victoire du bien contre le mal. A la condition que vous réussissiez dans votre quête.

En effet, le but de ce jeu est que vous trouviez la clef cosmique, celle qui saura faire sortir la roue du temps de son ornière, vous sacrant «Maître de l'univers». Pour le moment, la clef est la possession d'un jeune garçon qui ne se doute pas de l'importance de l'objet ; croyant que la clef est un instrument de musique, il ne se rend pas compte que chaque note qu'il joue attire Skeletor, lui aussi à la recherche du pouvoir. Ce dernier est commandé par le terrible Bvil-Lyn. Si la clef tombait entre leurs mains, s'en serait fini de l'humanité.

Au moment ou le logiciel est chargé, Heman, le courageux guerrier que vous allez incarner, par l'entremise d'un joystick ou des touches du clavier vient de s'échapper du château de Greyskull et se retrouve aux Etats-Unis à notre époque. L'écran de jeu qui ne dépaysera pas les adeptes de Gauntlet représente une ville.

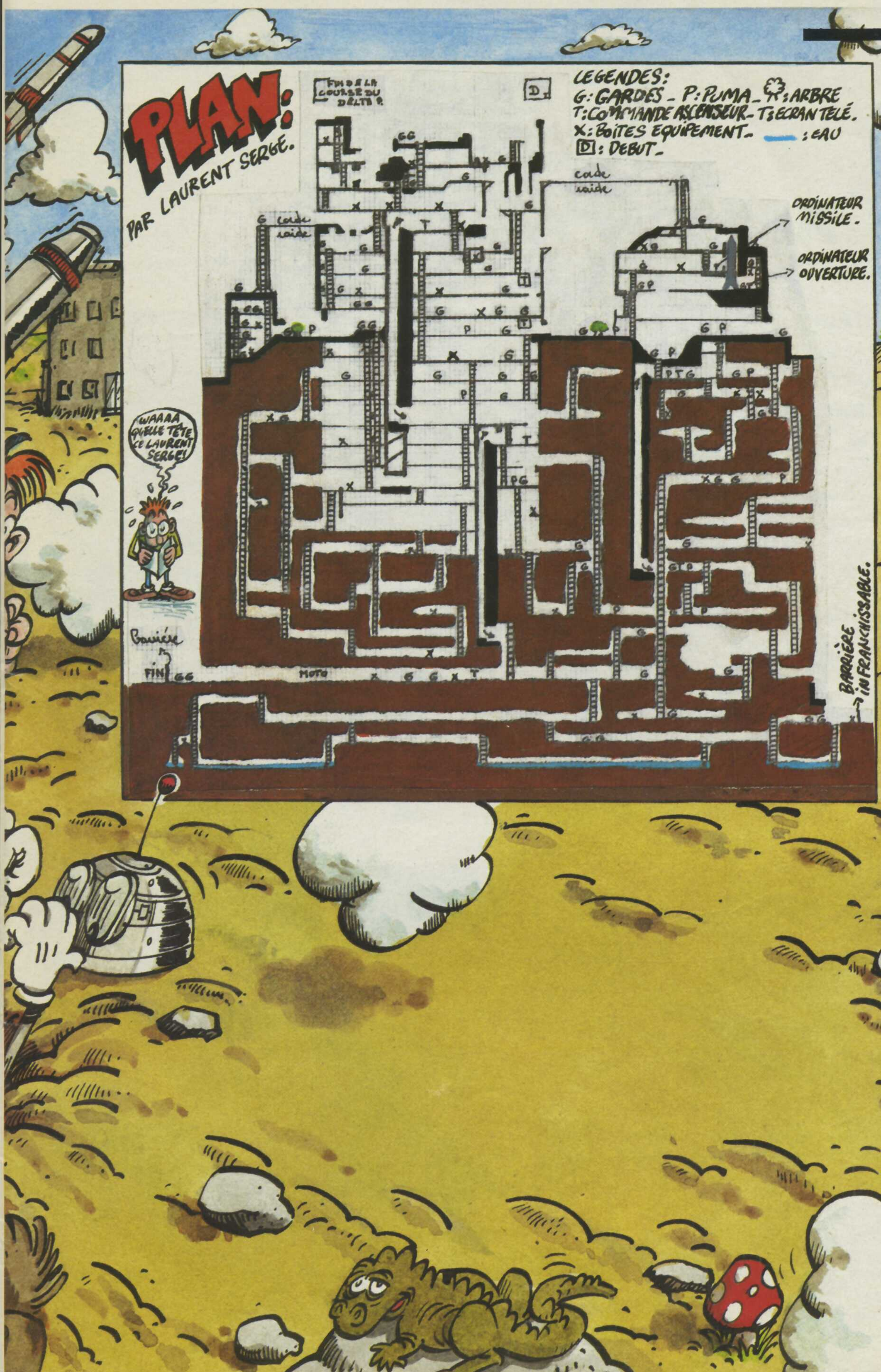
L'ensemble du logiciel est bien réalisé, les graphismes sans génie ont l'avantage d'être clairs et une mention spéciale est à accorder aux bruitages et à la musique. Vous devez diriger Heman dans un dédale citadin afin de retrouver les huit accords de base qui permettront de reconstituer la clef. A chaque coin de rue, les hommes de Skeletor vous guettent : la seule façon de les détruire est de les bombarder de boules de feu en appuyant sur le bouton du même nom. Sur la gauche de l'écran de jeu, une épée dont la taille change suivant l'énergie dont vous disposez, vous informe de l'état de santé de Heman. En cours de partie, il vous arrivera de trouver au détour d'une rue d'autres épées. C'est en les ramassant que vous pourrez «soignez» Heman. Ne croyez pas qu'une partie se limite aux combats de rue. Lorsque vous l'aurez trouvé, le «chantier de feraille» vous permettra d'affronter au corps à corps deux serviteurs de Skeletor. A ce moment, d'arcade, le jeu se transforme en simulation de combat, assez proche d'un jeu de karaté. Ensuite, vous aurez à tirer sur les soldats de Skeletor dans le magazin électronique de Charlie, puis, si vous survivez, la bataille se continuera dans les airs, sur un disque volant à grand coup de rayon laser et ce jusqu'à la confrontation finale contre Skeletor.

Réussirez-vous, en équilibre sur le bord du trône à le pousser dans l'abîme ? Je souhaite pour vous et pour l'avenir de la terre. Par le crâne ancestral, que la force soit avec vous.

Cyrille Baron

SABOTEUR II


AVEC CE "HELP" C'EST SANS PROBLÈMES PROMIS !
HRRRRR
OH MY DARLING HO MY DARLING



Plan et solution

Dès le premier tableau, avant même de voir le delta plane, appuyez sur Fire. A l'atterrissage, récupérez de l'énergie en restant sur place, puis allez vers la droite. Laissez-vous glisser le long du mur en restant le plus près possible de celui-ci.

Vous atterrissez sur un carré ; restez-y pour récupérer de l'énergie. Laissez-vous encore glisser le long du mur, pour atterrir sur une plateforme après laquelle il y a un fil. Allez vers la gauche, descendez l'escalier, tuez le garde en cinq coups. Allez vers la gauche pour arriver à une autre plateforme. Courrez jusqu'au bout de la plateforme et poussez le joystick vers le haut/gauche pour effectuer un saut roulé et vous recevoir sur une nouvelle plateforme. Récupérez de l'énergie, puis allez à fond vers la gauche. Vous voilà dans une salle où se trouvent les commandes de l'ascenseur ; mettez-vous dessus.

Lorsqu'apparaît « Lift is up », appuyez sur fire, continuez vers la gauche et placez-vous au milieu de l'ascenseur. Poussez le joystick vers le bas pour arriver au niveau N, où se trouvent un garde et un puma. Tuez le garde en un coup mais n'essayez pas de tuer le puma (à moins d'être un champion). Foncez vers la droite afin d'accéder à une autre commande d'ascenseur. Faites comme précédemment. Continuez vers la droite, descendez l'escalier et allez vers la gauche rejoindre l'autre ascenseur. Montez dessus et poussez le joystick vers le bas pour atteindre le niveau C. Allez vers la droite en sortant de l'ascenseur et descendez l'escalier jusqu'au bout. Il est vivement déconseillé d'aller vers la droite. Prenez plutôt à gauche et continuez votre avance malgré les gardes et leurs couteaux qu'il convient d'éviter. Enfourchez la moto situé après quelques tableaux et prenez la fuite en poussant le joystick vers le haut. A l'arrêt du bolide, allez vers la gauche. Vous avez gagné !

Envoi de
Gaby Vrieffer

CAPTAIN AMERICA

Un héros, un s... docteur en l'occurence, une fête nationale et un danger sans commune mesure avec ce que l'homme a pu connaître qui plane sur le monde... Voici les ingrédients à réunir pour ce cocktail explosif.



Editeur : Go !.
Genre : arcade
*Graphisme : ****
*Intérêt : ****
*Difficulté : ****
*Appréciation : *****



Le 4 juillet , c'est dix jours avant notre fête nationale. Mais que vous dit cette date ? Allons cherchez bien, c'est elle aussi une fête nationale. Bon, il y a près de cent quatre-vingt pays alors si vous ne le savez pas, autant vous le dire. Ceux qui ont pensé au Québec, à la Belgique ou à Monaco ont tout faux, il s'agit des Etats Unis, ceux d'Amérique. D'ailleurs je n'en connai pas d'autres ailleurs. Et bien, ce jour-là les ricains ne sont pas près de l'oublier, outre qu'il s'agit pour eux de célébrer l'indépendance ils risquent tout bonnement de disparaître de la surface du monde... En effet, le jour de leur sacro-sainte fête nationale américaine, les USA (United States of América dans la langue d'Edgard Poe) vont basculer dans l'horreur. Le sinistre et non moins redoutable, que dis-je, démoniaque Docteur Mégaloman, de sinistre renom, lance un n-ième ultimatum au Président Rony (on dit bien Gorby maintenant).

Et l'option zéro alors !

Et que dit cet ultimatum, vous aimeriez bien le savoir petits curieux ? «Un missile intercontinental (il n'y a donc pas que les russes et les américains à en posséder...) à charge bactériologique a toutes les chances d'être lancé sur le pays dans quatre heures à peine. Pourquoi, ce n'est pas à moi de le dire, d'ailleurs le Président ne m'a pas mis dans le secret. Néanmoins j'ai réussi à le savoir. Cet homme, le docteur Mégalo, souhaite seulement s'asseoir sur le siège du Président et gouverner à sa place. Rien de bien terrible somme toute.

22 america

Bien évidemment, dans de telles circontances, les américains ont toujours un héros en réserve. Rambo se trouvant au Vietnam et les autres étant partis en vacances, seul reste Captain America. Aux dires de ses amis ce serait un homme d'une trempe exceptionnelle (normal, c'est un héros). La panoplie du super héros se compose d'une tunique bleu (c'est de circontance un jour de fête nationale), de son casque ailé et de son fameux bouclier boomerang. Comme Noël est passé je pense que vous l'avez maintenant tous (la panoplie)...

Michel Roveau.

suite de la page 24

attendre et frapper au visage (s'y reprendre à plusieurs fois si nécessaire). S'éloigner ensuite de lui en reculant en diagonale. Lorsqu'il tente de battre le record du 100 mètres, choisir le moment opportun pour asséner le coup de poing fatal.

4e tableau : attention, un seul coup de matraque des noirs est mortel. Procéder comme au premier tableau (aller à droite). Une fois passé dans la pièce d'à côté où se trouvent encore des noirs (en smoking bleu, ça fait très class) et le chef qui possède un revolver, eh bien... Je sèche !

Envoi d'Ismaël Diakité

SOLUTION DE KNIGHT TYME

Partie I : la carte d'identité

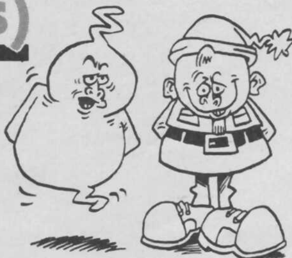
Jeter le « Gadget X ». Prendre le miroir (il permet de voir votre potentiel de santé et les objets transportés). Allez voir Derby IV. Lui demander de l'aide. Prendre l'I.D. Card. Prendre l'« Advert » de Sharon, ainsi que son masque à gaz. Les jeter. Prendre la pellicule photo de Gordon. Allez dans la « recreation room ». Prendre l'appareil photo. Donner la pellicule et l'appareil au robot S3 E3. Enlever (unwear) le bouclier d'invisibilité. Demander de l'aide à S3 E3. Prendre la photo que S3 E3 vient de faire. Prendre le « Pot of glue » de S3 E3 : l'ordinateur indique alors que votre photo s'est collée sur l'I.D. Card. Porter (wear) l'I.D. card : l'équipage humanoïde va obéir. Aller sur le pont de navigation. Demander de l'aide à Gordon. Aller chercher son « tankard » et la carte de navigation dans la salle appelée « Airlock » (vous arriverez à les prendre grâce à l'« Advert »). Retourner voir Gordon. Lui donner le « tankard » et la carte de navigation : vous pouvez alors voyager dans l'espace !

Partie II : les voyages dans l'espace

Quelques conseils : voyager à la vitesse 1 pour économiser le fuel. Demander de l'aide à Gordon avant d'utiliser le transporteur. Une fois dans la « Starbase 1 », ramener les bottes, le sac de pomme de terre et se débarrasser du « pot of glue » en l'offrant à l'un des autochtones. Ne pas oublier de se fortifier régulièrement par la magie et de faire remplir le réservoir du vaisseau lorsque c'est possible. N'allez voir le gardien du temps sur la planète « Outpost », qu'une fois vêtu des bottes, du masque à gaz et du bouclier d'invisibilité.

Envoi de David Cally

GHOST'N GOBLINS (bis) CARRÉMENT IMMORTEL !



```
10 'GHOST'N GOBLINS :
   immortel!
20 MEMORY 4863:LOAD"code"
30 POKE 20636,0
40 POKE 20633,24
50 POKE 33421,0
60 POKE 33410,0
70 POKE 20630,200
80 POKE 34148,0:POKE 34149,0
90 POKE 29432,0:POKE 29433,0
100 CALL 20480
```

Ce court programme plutôt rapide, vous octroie rien moins que l'immortalité.

Envoi de Sébastien François, Norbert Monnier & Michael Westerhuis

GHOST'N GOBLINS À L'AISE !

Enregistrez ce programme (255 vies + choix du tableau par lequel vous désirez commencer) à la place du chargeur (qui se charge sous le nom « Elite » dans le programme original), ou lancez-le après avoir positionné la bande à la fin du chargeur et appuyé sur PLAY.

Envoi de Guénaël Lemouée

```
10 'GHOST'N GOBLINS : 255 vies + choix  des
 tableaux!
20 MEMORY &1FFF:MODE 0:BORDER 0
30 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT
40 LOAD"!p",&C000
50 FOR i=0 TO 15:READ c:INK i,c:NEXT
60 LOAD"!code"
70 MODE 1:PEN 1:LOCATE 8,9:INPUT"Nombre des
 vies? (1-255) ";a$:a=VAL(a$)
80 LOCATE 7,15:INPUT"Numero de tableau? (1-
3) ";b$:b=VAL(b$)
90 IF b=1 THEN POKE &50AC,255
100 IF b=2 THEN POKE &50AC,0
110 IF b=3 THEN POKE &50AC,1
120 POKE &50A8,a
130 CALL &5000
140 DATA 26,13,0,15,24,6,16,2,14,1,3,11,10,
9,18,25
```

ARKANOÏD SANS DRAME !

Sauvegardez le programme suivant sur une disquette de travail. Pour jouer, chargez ce programme, placez la disquette du jeu Arkanoïd dans le lecteur et faites RUN.

Envoi de Legolas

```
10 'ARKANOID : vies infinies!..
20 OPENOUT"d":MEMORY &83F:LOAD"game.sbf",&8
40:CLOSEOUT
30 FOR I=1 TO 35:READ A$:POKE &83FF+I,VAL("
&"+A$):NEXT I
40 CALL &8400
50 DATA 21,40,8,11,C0,75,D5,E5,3E,55,AE,77,
23,1B,7A,B3,20,F6,AF,32,F3,A,32,74,B,E1,C1,
11,40,0,ED,B0,C3,F1,1
```

LIGHT FORCE INVINCIBLE !

Lancez ce programme après avoir placé la disquette originale dans le lecteur.

Envoi de Jean-Marie Corrège

```
10 'LIGHT FORCE : vies infinies!
20 BORDER 0:INK 0,0:CLS
30 FOR x=&BE00 TO &BE0D
40 READ a$:POKE x,VAL("&"+a$):NEXT
50 OPENOUT"GUERRE":MEMORY &5DB:LOAD"light1"
60 POKE &61D,&C9:CALL &5EE
70 LOAD"light2":POKE &6285,&FF:CALL &BE00
80 DATA 21,1C,96,11,A4,A9,01,ED,8C,ED,B8,C3
,31,73
```

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

LOGICIELS : C'EST

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

	20000 AVANT J.-C.	52	105
	3D GRAND PRIX	32	65
●	SMASH HITS	44	89
	5 STAR GAMES No. 3	47	95
	6 PACK VOL. 2.	44	89
	720 DEGRES	47	95
	ACE	37	75
	ACROJET	44	89
	ACTIVATOR	24	49
	ALBUM DIGITAL	54	109
	ALBUM EPYX	54	109
	ALBUM LIVE AMMO	62	125
●	ALBUM UBI.	84	169
	ALIEN 2	24	49
	ALIEN HIGWAY	27	55
	ALIEN US	39	179
	ALT. WORLD GAMES	47	95
▽	AMERICA'S CUP	39	79
	AMSTRAD ACADEMY	44	89
●	ANDY CAPP	47	95
	ANNALS OF ROME	52	105
	ANTIRIAD	22	45
	ARKANOID	44	89
	ARMY MOVE	37	75
	ATF	47	95
	AU REVOIR MONTHY	39	79
	AVENGER	22	45
	BACTERIK DREAMS	62	125
▽	BALL BREAKER	29	59
	BALLE DE MATCH	24	49
	BALOON CHALLENGE	49	99
▽	BARBARIAN	37	75
	BASILE DÉTECTIVE	44	89
●	BASKET MASTER	44	89
	BIG 4 VOL. 2	49	99
●	BIRDIE	67	135
	BIVOUAC	54	109
	BLACK MAGIC	47	95
	BLAGGER	15	35
●	BLOOD VALLEY	44	89
	BOBSLEIGH	47	95
	BOMB JACK 2	37	75
	BOUNDER	27	55
	BRAVE STAR	47	95
●	BUBBLE BOBBLE	44	89
	BUBBLER	47	95
	BUGGY BOY	44	89
●	CALIFORNIA GAMES	47	95
	CAMELOT WARRIORS	47	95
	CANADAIR	47	95
	CAPTAIN AMERICA	47	95
	CATCH 23.	52	105
	CAULDRON 2.	24	49
	CENTURION	47	95
	CESNA OVER MOSCOU	64	129
▽	CHALENGE GOBOTS	32	65
	CHARLY DIAMS	64	129
	CHIFFRES ET LETTRES	89	179
	COBRA (loriciel)	64	129
	COMBAT SCHOOL	42	85
	COMPUTER HITS 10 No.	47	95
	CONFLIT	52	105
	CONFUZION	24	49
▽	CONVOY RAIDER	29	59
▽	COSA NOSTRA	44	89
	CRAZY CARS	62	125
	CREPUSCULE DU NAJA	57	115
	DAMES SCANER	62	125
	DAN DARE	27	55
	DANDY	24	49
	DANGER STREAT	62	125
	DEATHCATE	47	95
	DEATHVILLE	32	65
	DEATHWISH	47	95
●	DEFLEKTOR	44	89
	DESPOTICK DESIGN	62	125
▽	DEVIL'S CROWN	19	39
	DOG FIGHT	49	99
	DRAGON'S LAIR	22	45
	DRILLER	69	1139
	DYNAMITE DAN	39	79
	EAGLE NEST	39	79
	ELITE COLLECTION	67	135
▽	ENDURO RACER	29	59
	ENIGME A OXFORD	79	159
	EREBUS	54	109
	EXOLON	42	85
	F15 STRIKE EAGLE	42	85
	FIRE LORD	29	59
	FIRESCAPE	49	99
	FIRESTRAP	47	95
	FLASH	39	79
	FLIGHT PAT 737	15	30
	FOOTBALL FORTUNE	82	165
	FORTERESSE	64	129
●	FRANKENSTEIN	47	95
	FREDDY HARDEST	47	95
	FUTURE KNIGHT	19	39
	GABRIELLE	67	135
	GAME OVER	44	89
	GAME SET AND MATCH	62	125
	GAUNTLET No. 2	47	95
	GOLDEN HITS	27	49
	GOLF TROPHEE	57	115
	GOLIATH	27	55
	GREYFEEL	42	85
●	GRYSOR	42	85
●	GUADALCANAL	47	95
	HACKER 2	32	65
	HANSE	74	149
	HEAD OVER HEELS	34	69
	HIGHWAY ENCOUNTER	24	69
	HIJACK	27	55
	HIT PACK 2	39	79
	HOW TO BE A BASTARD	47	95
	HOWARD THE DUCK	44	89
	HYDROFOOL	47	95
	IMAGINE ARCADE HITS	54	109
	IMPOSSIBLE MISSION	34	69
	INDIANA JONES	49	99
	INDOR SPORT	47	95
▽	INERTIE	44	89
●	INTERNATIONAL KARATE	47	95
▽	INVITATION	47	95
●	IZNOGOUD	89	179
	JACK THE NIPPER 2	47	95
	JACKAL	44	89
▽	K.Y.A.	32	65
▽	KAT TRAP	27	55
	KILLED UNTIL DEAD	47	95
	KINEKIT	44	89
●	KNIGHT MARE	47	95
	KNIGHT LORE	15	30
	KRACK OUT	44	89
	L'ŒIL DE SET	67	135
	LAST V8	15	30
	LE GESTE D'ARTILLAC	67	135
	LE NECROMANCIEN	49	99
	LE TALISMAN D'OSIRIS	59	119
▽	LEADER BOARD	32	55
	LES CLASSIQUES	69	139
●	LES CLASSIQUES 2	64	129
	LES DIEUX DE LA MER	59	119
	LES RIPOUX	54	109
	LEVIATHAN	39	79
	LIGHT FORCE	32	65
	LIVINGSTONE	44	89
●	MAD BALLS	42	85
	MAD DOG	69	139
	MAGMAX	37	75
●	MAGNIFICIENT 7	47	95
	MAITRES DE L'UNIVERS	57	95
	MALEFICE ATLANTES	62	125
	MANANTHAN 95	54	109
	MANHATAN LIGHT	62	125
	MANIC MINER	15	30
	MARCHE A L'OMBRE	72	145
	MARIO BROTHERS	32	65
▽	MARTIANOIDS	27	55
	MASK	44	89
	MASK 2	47	95
	MASTER OF THE LAMPS	22	45
	MATCH DAY 2	42	85
	MENACE SUR L'ARTIQUE	62	125
	MERCENAIRE	37	75
▽	MERCENARY	27	55
	METROCROSS	39	79
	MIAMI VICE	19	39
	MICROPPOL HITS	47	95
	MISSION	64	129
	MISSION 2	24	49
	MISSION EN RAFALE	99	199
	MOVIE	32	65
▽	MUTANTS	37	75
	NEMESIS	37	75
	NEMESIS T. WARLOCK	44	89
	NIGHTSHADE	19	39
	NOW GAMES 4	49	99
	OCEAN HITS No. 2	54	109
	OUT RUN	47	95
	PAPERBOY	37	75
	PHANTOM CLUB	44	89
●	PHARAON	64	129
●	PHŒNIX NOIR	59	119
●	PLATOON	44	89
	PRODIGY	29	59
	PROFANATION	59	119
	PSI 5 TRADING CO.	47	95
	PSYCHO SOLDIER	47	95
●	QUAD	67	135
▽	QUARTET	27	55
	QUESTOR	42	85
	RAID	24	49
●	RAMPAGE	47	95
	RAMPARTS	47	95
	RASTAN	47	95
	RED LED	49	99
	RED SCORPION	47	95
	RELIEF ACTION	52	105
	RENEGADE	42	85
	ROAD RUNNER	47	95
	ROBBBOT	27	55
	ROCKET BALL	37	75
	RYGAR	49	99
	SABOTEUR 2	39	79
	SAMOURAI TRILOGY	44	89
	SARACEN	44	89
▽	SCALEXTRIC	29	59
	SECRET DU TOMBEAU	37	75
	SENTINEL	42	85
	SHAOLIN'ROAD	42	85
	SHOCKWAY RIDER	44	89
	SHORT CIRCUIT	15	35
	SIDE ARMS	47	95
	SLAP FIGHT	44	89
▽	SOLD A MILLION 2	15	35
	SOLD A MILLION 3	22	45
	SPORT COMPILATION	74	149
	SPY VS SPY 2	39	79
	SPY VS SPY 3	49	99
	STAR GLIDER	32	65
	STAR RAIDERS 2	44	89
●	STAR TREK	44	89
	STAR WARS	47	95
	STARFOX	49	99
	STARION	24	49
	STARQUAKE	47	105
●	STIFLIPP	47	95
	SUN STAR	47	95
●	SUPER HANG ON	47	95
▽	SUPER HITS	27	55
●	SUPERSKI	67	135
	SUPERSPRINT	39	79
	SUPERSTRS GAMES 2	42	85
	SURVIVOR	49	99
▽	TAI BOXING	27	55
▽	TAI PAN	34	69
	TENSION	54	109
	TERROR OF THE DEEP	44	89
	THANATOS	37	75
	THE LAST MISSION	62	125
	THING BOUNCES BACK	44	89
	THINK	27	55
	THOMAHAWK	44	89
	THUNDERCATS	44	89
▽	TOAD RUNNER	15	35
	TOP GUN	19	39
	TOUR DE FORCE	47	95
	TRAITEMENT BZZZ	62	125
	TRANTOR	47	95
	TRESORS D'US GOLD	54	109
	TRIO HIT PACK 3	42	85
●	TRIVIAL JUNIOR 6000	84	169
	TRON FIRE	44	89
	TUER N'EST PAS JOUER	49	99
●	TURLOGH LE RODEUR	84	169
	ULTRON 1	57	115
●	VICTORY ROAD	47	95
	VIRGIN ATLANTIC	49	99
▽	VOLEY BALL	52	105
	W. CLASS LEAD. BOARD	47	95
	WARLOCK	47	95
	WARLORD	44	99
	WERNER	29	59
●	WESTERN GAMES	47	95
	WIZBALL	44	89
	WONDERBOY	47	95
▽	WORLD GAMES	29	59
	X-OR	49	99
	XARQ	27	55
	XENO	37	75
	ZOMBIE	59	119
	ZYNAPS	42	85

DISQUETTES

	20000 AVANT J.-C.	74	149
●	4 SMASH HITS	67	145
	6 PACK VOL. 2.	67	135
	720 DEGRES	69	139
	A VIEW TO A KILL	39	79
	ACE	42	85
	ALBUM DIGITAL	77	155
	ALBUM EPIX	87	175
	ALBUM LIVE AMMO	75	149
●	ALBUM UBI.	102	205
	ALIEN HIGWAY	57	115
	ALIEN US	59	119
	ALT. WORLD GAMES	69	139
●	ANDY CAPP	69	139
▽	ARMY MOVE	52	105
	ASTÉRIX CHEZ HARAZ.	94	189
	ATF	69	139
	ATHLETE	49	99
	AU REVOIR MONTHY	75	115
	AVENGER	54	109
	BACTERIK DREAMS	77	155
	BALL BREAKER	72	145
	BALOON CHALENGE	72	145
	BARBARIAN	57	115
	BASILE DÉTECTIVE	67	135
	BASKET BALL	57	115
●	BASKET MASTER	69	139
	BIG 4	52	105
	BIG 4 VOL. 2	69	139
▽	BIG BAND	77	155
●	BIRDIE	84	169
	BIVOUAC	89	179
	BLACK MAGIC	74	149
●	BLOOD VALLEY	67	135
	BLUE WAR	79	159
	BLUEBERRY	94	189
	BOBSLEIGH	69	139
●	BOULDERDASH KIT	69	139
▽	BOUNDER	39	79
	BRAVE STAR	69	139
●	BUBBLE BOBBLE	69	139
▽	BUBBLER	47	95
	BUGGY BOY	69	139
●	CALIFORNIA GAMES	69	139
	CANADAIR	77	155
	CAPTAIN AMERICA	69	139
	CARRÉ D'AS	92	185
▽	CATCH 23.	67	135
	CENTURION	69	139
	CESNA OVER MOSCOU	62	125
	CHALENGE GOBOTS	72	145
	CHARLY DIAMS	89	179
	CHIFFRES ET LETTRES	127	255
●	CHOSE DE GROTEMB.	77	155
	CLASH	92	185
	COBRA (loriciel)	89	179
▽	COBRA	42	85
	COMBAT SCHOOL	67	135
●	COMPENDIUM	69	139
	COMPUTER HITS 10 VOL.	72	145
	CONFLIT	67	135
	CONVOY RAIDER	54	109
▽	COSA NOSTRA	62	125
	CRAZY CARS	79	159
	CRÉPUSCULE DU NAJA	72	145
	CRYSTAL BLEU	62	125
▽	CRYSTAL CASTLES	47	95
	DAKAR MOTO	84	169
	DAMES SCANER	77	155
	DAN DARE	44	89
	DANDY	49	99
	DANGER STEAT	72	145
	DEACTIVATOR	67	135
	DEATH OR GLORY	82	165
	DEATWISH	64	129
	DEEP STRIKE	67	135
●	DEFLEKTOR	67	135
	DESPOTIK DESIGN	92	185
	DOG FIGHT	72	145
	DONKEY KONG	62	125
	DRILLER	69	139
	DWARF	74	149

BOOMERANG !

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

	Titre	Reprise	Vente
●	E.X.I.T.	82	165
	EAGLE NEST	72	145
	ELITE COLLECTION	87	175
	ENDURO RACER	57	115
	ÉNIGME A MADRID	104	209
	ÉNIGME A MUNICH	104	209
	ÉNIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	65	145
▽	EREBUS	47	95
▽	ETHNOS	52	105
	EXOLON	67	135
	F15 STRIKE EAGLE	77	155
	FAIAL	79	159
	FIRE LORD	57	115
	FIRESCAPE	74	149
	FIRESTRAP	69	139
	FLASH	54	109
	FOOTBALL FORTUNE	92	189
	FORTERESSE	89	179
	FRANÇAIS 5e-6e VOL. 1	112	225
	FRANÇAIS 5e-6e VOL. 2	112	225
	FRANCK	79	159
	FREDDY HARDEST	67	135
	FUTURE KNIGHT	57	115
	GABRIELLE	84	169
▽	GALVAN	27	55
	GAME OVER	64	129
	GAME SET AND MATCH	87	175
	GAUNTLET 2	69	139
	GLOBE TROTTER	102	205
	GOLD HITS 2	47	95
	GOLDEN HITS	39	79
	GOLF TROPHÉE	89	179
	GREYFEEL	67	135
●	GRYSOR	67	135
	GUADALANAL	74	149
	GUILD OF THIEVES (61)	89	179
	HANSE	84	169
	HAWAI	82	169
	HEAD OVER HEELS	52	105
	HURLEMENTS	84	169
	HYDROFOOL	64	129
	IMAGINE ARCADE HITS	77	155
	IMPOSSABALL	52	105
	INCANTATION	87	175
	INDIANA JONES	69	139
	INDOR SPORT	67	135
	INERTIE	74	149
●	INQUISITOR	94	189
●	INTERNAT. KARATE +	67	135
	INVITATION	87	175
	JACK THE NIPPER 2	67	135
	JACKAL	69	139
	JAIL BREACK	52	105
▽	K.Y.A.	69	139
	KINEKIT	62	125
●	KNIGH MARE	69	139
	KONAMI COIN OP HITS	44	89
	KRACK OUT	67	135
	L'ANNEAU DE ZENGARA	84	169
	L'ANTRE DE GORK	82	169
	L'ŒIL DE SET	87	175
	LA CITE PERDUE	92	185
	LE CHEVALIER BLANC	72	145
	LE MAITRE DES ÂMES	84	169
	LE NECROMANCIEN	72	145
	LE TALISMAN D'OSIRIS	74	149
▽	LEADER BOARD	44	89
	LEGENDE	72	145
	LES ANNALES DE ROME	69	139
	LES CLASSIQUES	94	189
●	LES CLASSIQUES 2	82	165
	LES DIEUX DE LA MER	92	185
	LES RIPOUX	89	179
	LEVIATHAN	59	119
	LIVINGSTONE	64	129
	LOTO SPORTIF 1N2	122	245
●	MAD BALLS	67	135
	MAD DOG	57	115
●	MAGNIFICIENT 7	82	165
	MAITRES DE L'UNIVERS	69	139
	MALÉFICE DES ATLANT.	77	155
	MANHATAN 95	47	95
▽	MANHATAN LIGHT	74	149
	MARCHE A L'OMBRE	92	185
	MARIO BROTHERS	49	99
	MASK	59	119
	MASK 2	69	139
	MASQUE PLUS	84	169
	MENACE S. L'ARTIQUE	77	155
	MERCENARY	92	185
▽	METROCROSS	44	89
●	MEWILOW	102	205
	MICROPOOL HITS	72	145
	MIROIR ASTRAL	109	219
	MISSION	89	179
	MISSION EN RAFALE	122	245
	MISSION OMEGA	62	139
	MLM 3D	82	165
	MONOPOLY	97	195
	MOVIE	37	75
	MUTANTS	74	149
	NEMESIS	59	119
	NEXUS	32	65
	OCEAN HITS No. 2	77	155
	OPERATION NEMO	77	155
●	OUT OF THIS WORLD	69	139
	OUT RUN	69	139
	PAPERBOY	59	119
	PEUR SUR AMITYVILLE	84	169
●	PHARAON	89	179
●	PHŒNIX NOIR	74	149
●	PLATOON	72	145
	PHANTOM CLUB	67	135
	PLAYBAC	114	229
	PROFANATION	74	149
	PSI 5 TRADING CO.	69	139
	PSYCHO SOLDIER	69	139
●	QUAD	89	179
▽	QUARTET	42	85
●	QUIN	117	235
●	RAMPAGE	69	139
	RAMPARTS	69	139
	RASTAN	69	139
	RED LED	74	149
	RENEGADE	64	129
	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
▽	REVOLUTION	29	59
▽	ROAD RUNNER	67	125
	ROBINSON CRUSOE	79	159
▽	RODEO	54	109
	ROOM 10	59	119
	RYGAR	69	139
	SABOTEUR	62	139
	SABOTEUR 2	69	139
	SAILING	57	115
	SALOMON'S KEY	72	145
▽	SAMOURAI TRILOGY	49	99
	SARACEN	72	145
▽	SCALEXTRIC	44	89
	SCIENTEX	77	155
	SHAOIN'ROAD	72	145
	SHOCKWAY RIDER	54	109
	SIDE ARMS	69	139
	SIGMA 7	34	69
	SKAAL	99	199
	SLAP FIGHT	72	145
	SPORT COMIPILATION	104	209
	SPY VS SPY 3	72	145
	STAR RAIDERS 2	57	115
●	STAR TREK	69	139
	STAR WARS	67	135
▽	STARFOX	44	99
●	STIFLIPP	69	139
▽	SUN STAR	59	119
▽	SUPER CYCLE	47	95
●	SUPER HANG ON	69	139
	SUPER HITS	44	89
●	SUPER SKY	89	179
●	SUPERSPRINT	59	119
	SUPERSTAR GAMES 2	72	145
	SYBOR	79	159
▽	TAI BOXING	37	75
	TAI PAN	64	129
	TANK	64	129
▽	TENTH FRAME	29	59
	TERROR OF THE DEEP	72	145
	THE LAST MISSION	89	179
	THE PAWN	64	129
	THING BOUNCES BACK	64	129
	THOMAHAWK	57	115
	THUNDERCATS	69	139
	TOAD RUNNER	59	119
	TORNADO LOW LEVEL	49	99
	TRAITEMENT BZZZ	77	155
	TRANTOR	67	135
	TRESORS D'US GOLD	82	165
●	TRIVIAL GENUS 6000	177	255
●	TRIVIAL JUNIOR 6000	109	219
	TRIVIAL PURSUIT	94	189
	TUER N'EST PAS JOUER	74	149
●	TURLOCH LE RODEUR	119	239
▽	UCHIMATA	47	95
	ULTRON 1	72	145
	V 2	84	169
●	VICTORY ROAD	69	139
	VOLLEY BALL	67	135
	W. CLASS LEAD. BOARD	72	145
	WARLOCK	67	135
●	WESTERN GAMES	69	139
●	WINCHESTER	67	135
	WINTER GAME	57	115
	WIZBALL	49	99
	WONDERBOY	57	115
	WORLD GAMES	59	119
	X-OR	69	139
	XENO	57	115
	ZARXAS	77	155
	ZOIDS	39	79
	ZYNAPS	67	135

GAO

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BULLETIN D'ADHÉSION

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2eme colonne)
		TOTAL COMMANDE	

NOM ________ PRÉNOM ________

ADRESSE ________

CODE POSTAL ________ VILLE ________

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ________

~~ADHÉSION 50 F~~ * + FRAIS D'ENVOI 15 F ________ + 15 F

MONTANT TOTAL ________

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

AMM 02/88

HELP

QUESTIONS

Je lance un SOS aux lecteurs qui ont résolu SRAM I.
Je suis bloqué aux quatre tableaux suivants :
- Le domaine du loup-garou.
- La rivière au courant violent.
- Au bord de la falaise.
- Aux "Vautours et cactus".

Célile Lefèvre

Dans MEURTRES EN SERIE, aux coordonnées 80.89, on trouve un cadavre et la photo de Karl Koment. Or, plus tard dans le jeu, nous le retrouvons bien vivant. Quel est ce mystère ? A la banque (111.134 à 14 h15), en appuyant sur A, on nous demande d'entrer un code. Lequel ? Aux coordonnées 100.133 (grand chêne), la réponse CAUO à la question QUID fait apparaitre un message codé : qui peut le traduire ?
Dans L'AIGLE D'OR, comment traverser la salle du fantôme ?

Alain Claude

J'ai acheté récemment OCEAN'S ALL STAR HITS N°2 et je n'ai pas très bien compris la notice de WIZBALL :
- Comment jouer à deux joueurs ?
- Comment sélectionner les icônes ?
- Comment diriger Cateline (le chat ?) ?

Emmanuel Papillon

Dans la rubrique Help de votre numéro 28 concernant SHORT CIRCUIT, vous avez donné la solution pour couper le système de sécurité. Maintenant me voilà bloqué à cause des gardes et dans l'impossibilité de sortir. Comment faire pour les éviter ?

Mohamed Nardeau

Dans SHORT CIRCUIT, malgré le plan de la Nova Robotique, je n'arrive pas à pénétrer dans la salle du système de sécurité. En effet, quand j'ai le mot de passe, on me demande la carte pass et vice-versa.

Olivier Hachspiel

J'ai un problème dans le jeu LE PASSAGER DU TEMPS. Qui peut me donner le code que l'on doit inscrire dans l'ascenseur ? De plus, à quoi sert la recette qui est programmée dans l'ordinateur.

Hervé Arquillière

Question sur FER & FLAMME :
- Que veut dire l'oracle quand il dit : "Suivez le signe de pierre".
- Comment utiliser les deux médaillons de Calaan que j'ai trouvé ; l'un dans l'église, l'autre dans le Sud de la forêt obscure à côté de la statue du dieu Istaar. En effet, le parchemin trouvé dans l'église dit que : "Le prophète Calaan aveugle les disciples des ténèbres..." Qui aveugler et comment ?

L.UI

- Qui peut m'indiquer les premières phrases à entrer dans REDHAWK ?
- Dans ASTERIX, j'ai la fraise, le pot, la bière et le bois. Où est le cinquième ingrédient ?
- S.V.P, des vies illimitées pour : PROHIBITION, ASTERIX, CAULDRON II et SALOMON'S KEY.

Christ.

REPONSES

A Fabrice Dubois
(N° 27 - INFILTRATOR)

Je me permets de donner une réponse complète concernant la question posée. Pour sélectionner l'A.D.F après décollage, appuyer sur 4 et sur A. Le curseur clignote à côté de l'A.D.F. A ce moment là, programmer le code 72.8. En vol, il faut maintenir la pointe de l'avion (voyant en haut, au centre). Pour avoir des chances d'arriver à la seconde partie du jeu, il est nécessaire de voler constamment au maximum de la vitesse. Lorsqu'on vole à plus de 700 (mode "avec turbo"), la température de l'huile augmente (voyant O en haut à droite). Quand l'appareil est presque "à fond", il est sage de repasser en mode "sans turbo" (+ de 450). Ainsi, le voyant O régresse et le voyant B (température des batteries) augmente. Alterner ainsi turbo et sans turbo augmente vos chances d'atteindre la base ennemie.

Martin Grildas

A Guillaume Garidel, Claude Girolet, Fabien Bruniau et Laurent Rousseau (N°28 - JUMPJET, DALEYS'S, THOMSON DECATHLON, TRAIBLAZER et GHOST'N GOBLINS)

- Pour atterrir dans Jumpjet : sortir le train d'atterrissage, mettre l'avion à la verticale, baisser le nez de l'appareil (F), réduire la vitesse (−) jusqu'en vue du porte-avions et se laisser doucement descendre.
- Il n'y a rien à taper pour accéder à la seconde partie de Daley's Thomson Decathlon ; La première terminée, la seconde suit automatiquement.
- Dans Trailblazer, le jeu consiste à faire rebondir un ballon tout en le dirigeant sur des plaques de couleurs. Ce simple ballon n'a pas le pouvoir de changer de forme (voir d'ailleurs la présentation).
- Pour éliminer les deux colosses qui bouchent l'accès du niveau trois de Ghost'n Goblins, il suffit de lancer huit couteaux sur chacun d'eux.

Norbert Monnier,
Michal Westerhuis
et Sébastien François.

A Laurent Vidal (N° 29 - MEURTRES EN SERIE)

- A 17 h 45, c'est le bateau qui explose, celui où se trouvent Graf Von Druben, Eva Schmidt et Karl Koment. A cette heure là, n'approche pas ton bateau de celui des Allemands, tu coulerais aussi.
- L'indice 6 n'est pas écrit en sanscrit mais en sténo. Il signifie à peu près ceci : «Apercevoir les pyramides en approchant du Caire, rien de plus naturel. On devait s'y attendre et l'on s'y attend. Et cependant, on éprouve une émotion et une surprise extraordinaire. On ne saurait s'imaginer l'effet produit par cette silhouette vaporeuse d'apparence si légère, qu'elle se confond presque avec la couleur du ciel et que n'étant pas prévenu, on aurait pu ne pas apercevoir... (il manque un mot à cet endroit) ces montagnes factices les monuments les plus énormes que l'homme ait élevé. Ni les années ni les barbaries n'ont eu...».
Enigmatique n'est-il pas ?
- Le fantôme se trouve à la seigneurie à l'heure du thé ; soit à 17 h. Une «tâche apparaît sur le mur». Par contre, je ne comprends pas ce que le fantôme veut dire (mettre le son à fond).

L.UI

A Antoine Liblin (N°29 - FER & FLAMME)

Tu trouveras quatre des cinq rubis de Taranis dans les lieux suivants :
- Un dans les palais doré.
- Un autre dans le bourg des saisons (plus précisément dans la maison se trouvant au sud du poissonnier).
- Deux dans la citadelle de Khaal après avoir tué (assez facilement) l'affreux Gork.
Quand au cinquième, je ne l'ai pas encore trouvé...

L.UI (encore moi)

A Sébastien Lamaignère et Sébastien Parteur (N°29 - GHOST'N GOBELINS, BACTRON et ZOMBI)

- Il n'y a pas d'armes dans Ghost'n Goblins ! On ne dispose que d'un couteau du début à la fin. Pour tuer les démons ailés, il faut leur tirer dessus sans s'arrêter lorsqu'ils sont à terre. Pour les démons sauteurs, il faut sauter en même temps qu'eux et tirer.
- Dans Bactron, on ne peut pas tuer les ennemis, mais juste les immobiliser en soufflant dessus.
- Pour prendre un objet dans Zombi, sélectionner l'icône représentant une main tenant une valise, puis la diriger sur l'objet choisi. Dans le magasin d'électronique, il faut ouvrir le coffre pour prendre les fusibles qui sont à l'intérieur.

Christ

FREDDY HARDEST

J'ai bien mangé... et, j'ai bien bu... hic... merci petite étoile... Ca, c'est notre bon Freddy qui a encore fêté un quelconque gain au poker. Enfin de toute façon il n'y a pas à s'inquiéter, il est dans son état normal.

Editeur : Image !
Genre : arcade
Graphisme : ****
Intérêt : ****
Difficulté : ***
Appréciation : ****

Comme vous l'avez tous compris, Freddy est un bon vivant. Il lui suffit de retrouver des copains pilote de cargo et sa soirée se termine assurément par une cuite carabinée. A part les étoiles, les quatres autres raisons de vivre de Freddy sont la bonne chair, le jeu, les filles et puis la quatrième dont je ne me souviens pas. Seulement se bourrer à ne plus savoir reconnaître son oeil gauche du droit pose parfois de petits problèmes. Quand ce ne sont pas des grands...

En route vers les étoiles

C'est ainsi qu'après une n-ième soirée bien arrosée, Freddy décolle de l'astroport en direction de home Sweet Home la galaxie dans laquelle se trouve ses appartements. Au spatioport, le chef de gare se demande encore comment il a réussi à retrouver sa fusée cargo. Pour le décollage, c'était beaucoup plus simple il suffit d'enclencher le pilotage automatique. Bref le voilà en phase de décollage. Sa fusée termine la dernière résolution autour de la planète et s'éloigne progressivement. Depuis, personne n'en a plus eu de nouvelle, de la fusée comme de Freddy.

Pianissimo !

Comme le cargo spatial avait enfin atteint sa vitesse de croisière notre personnage encore sous l'emprise de l'alcool se mit à jouer du piano. Cela n'est sommes toute pas bien grave, seulement Mr Freddy ne possède pas de piano à bord. Les touches avec lesquelles il joue ne sont autres que les divers boutons et manettes de commande de son tableau de bord... L'engin et son passager se payèrent ainsi une sacrée virée parmi les étoiles. Dégrisé, il se réveille quelques jours plus tard à bord de son vaisseau totalement accidenté. Il lui sera impossible de repartir avec une telle épave. Couvert de bleus et maintenant dégrisé il s'aperçoit dans quelle situation périlleuse il s'est mis. Survivre et trouver un moyen de retour vont être ses seules préoccupations. Diverses créatures encombrent les routes et chemins de cette planète. Freddy doit impérativement les exterminer afin de pouvoir pénétrer dans un complexe technologique où il aura plus de chance de trouver un nouveau vaisseau. Le logiciel possède des graphismes assez évolués. Les créatures comme Freddy sont dotés d'une animation satisfaisante comme le sont les bruitages qui ajoutent au réalisme du logiciel.



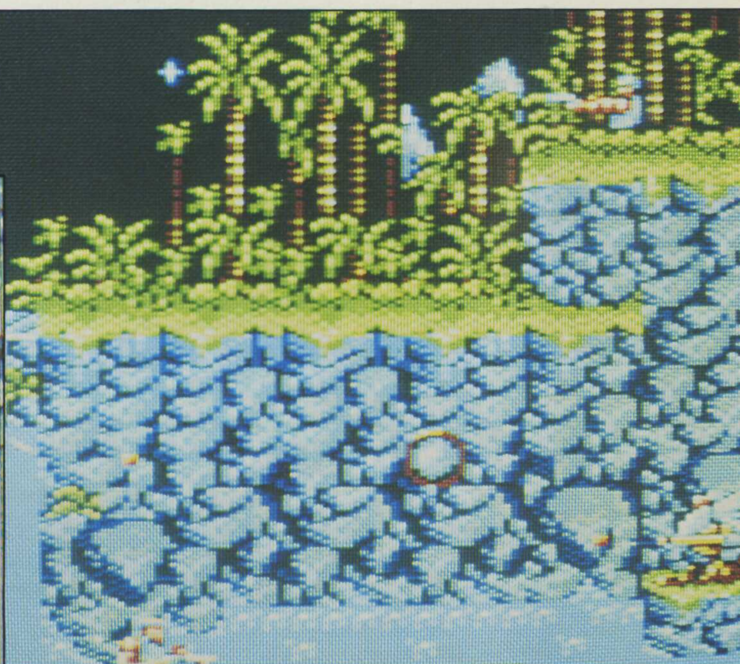
Michel Roveau.



GRYZOR

Editeur : Ocean
Genre : arcade
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★





En dépit d'un nom fleurant bon le détergeant, Gryzor n'est pas un nettoyant industriel surpuissant ni une nouvelle lessive liquide. Du reste, si vous êtes l'un de ces consommateurs avides de jeux vidéo, de ceux que l'on voit errer d'un air hagard aux abords des salles d'arcades en criant d'une voix suppliante : de la monnaie, de la monnaie, en pièces de un et cinq francs, vous savez que Grizor est un célèbre jeu de café de KONAMI. Ce que je vais vous apprendre, en revanche, c'est que Gryzor est aussi un jeu tournant sur votre PC chéri.

Les féroces Durs, envahisseurs venus de la planête Sina ont décidé d'annexer la terre, renouant par là avec une tradition bien ancrée chez les peuplades extraterrestres vivant dans nos ordinateurs. Vous-même ! renouant également avec une tradition bien ancrée chez les héros de logiciels, vous avez décidé qu'il était absolument hors de question que la terre se laisse annexer, comme ça, sans rien faire. C'est ainsi que vous vous retrouvez un beau jour devant l'écran du CPC, accroché comme un malheureux à la seule arme efficace que les puissants dieux de la micro ont bien voulu mettre à votre porté : le joystick, compagnon fidèle de glorieux combats. En effet, il est tout à fait déconseillé d'utiliser le clavier pour ce jeu cent pour cent action. En dépit du chargement d'une longueur assommante, l'attente est bientôt récompensée. Si vous le souhaitez, vous allez pouvoir jouer à deux. Je vois que monsieur est un héros solitaire. Bien, allons-y pour un joueur.

Au début du jeu, votre guerrier ne dispose que d'une sorte de mitraillette pour se défendre. Heureusement, des caches secrètes disséminées ça et là vont lui permettre en cours de partie de changer d'arme. Au «scater gun», fusil pouvant tirer dans trois directions en même temps ou «barrier», qui, s'il est trouvé, rendra le guerrier invulnérable pendant un certain temps. Le jeu, qui comporte trois étapes distinctes, se déroule ainsi : le personnage que vous dirigez évolue dans un décor de jungle. En maniant le joystick, vous pouvez le faire courir et le cas échéant, le faire sauter, car de nombreux endroits du décor sont piégés par des mines. Quand vous êtes arrivé à la fin du premier tableau, le jeu charge directement le second. Aïe, la jungle verdoyante vient de faire place à une suite de souterrains métalliques infestés d'ennemis sans pitié. Enfin, la dernière partie similaire à la première, sera le théâtre du combat final. Gryzor est un jeu d'arcade que les amoureux du genre se doivent de posséder.

Cyrille Baron

Editeur : Gremlin
Genre : football
Graphisme : ***
Intérêt : ***
Difficulté : ***
Appréciation : ***

GARY LINEKER'S SUPER STAR FOOTBALL

Les entraîneurs en football y sont certainement pas mal dans la réussite d'une équipe. Il n'y a qu'à voir la façon dont les experts en la matière sont recherchés (n'est-ce pas président Borelli).

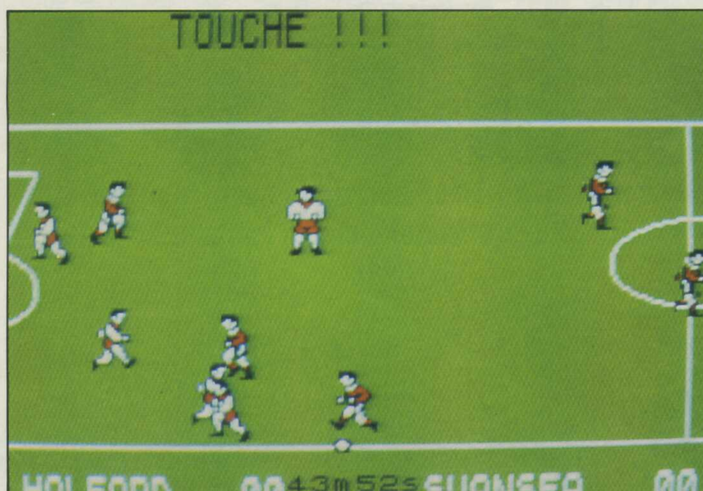
Ayant été françisée le logiciel prend le nom de super star football un mot que l'on comprend assurément plus que « Soccer » qui composait auparavant le titre. Gary Lineker star inconstestée du football britannique sert à la promotion de ce soft, d'où son nom en tête de programme. Le logiciel se compose de deux parties : le jeu sur le terrain et une seconde partie où le joueur représente l'entraîneur.

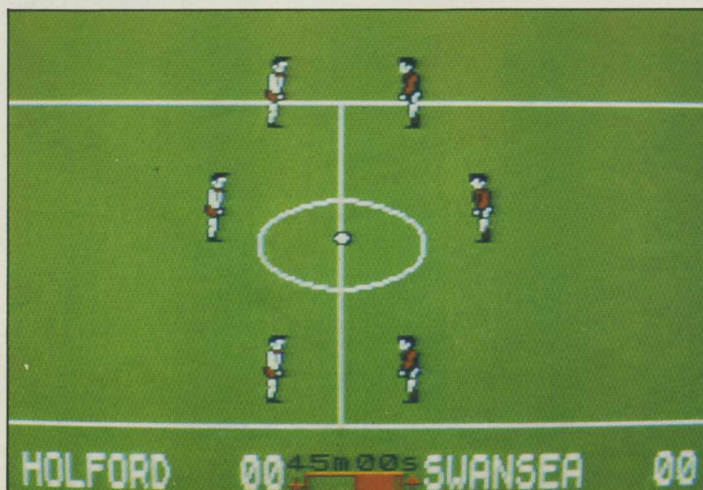
Entraîneur et Tactique

A l'occasion de chaque arrêt de jeu (but, sortie en touche, blessure, penalty, mi-temps, etc) l'entraîneur que vous êtes a l'occasion d'intervenir. Ces interventions concernent essentiellement les tactiques d'attaque et de défense. En attaque les points primordiaux sont le tir, les passes ou le mixage des deux. En défense ce sera plutôt le béton à l'italienne ou le marquage à la culotte. Enfin, l'entraîneur a tout le loisir de changer un joueur en cour de partie, une tactique qui prend place aussi bien lors des phases de défense comme d'attaque.

Sur le terrain

Si la tactique employée en attaque est le tir, alors tous les joueurs en position (de tir), c'est-à-dire se trouvant à proximité du but essayeront de marquer des buts. La principale conséquence sera que l'avant-centre que vous jouez a de grande chance de se voir privé de ballon pendant de longues minutes. Pour les joueurs ayant un jeu individualiste les passes seront rares.





Par contre l'inverse se produit en mode passe, où là, beaucoup de ballons passeront par vous. Le score n'en sera pas pour autant meilleur si vous êtes un mauvais avant-centre. Enfin la dernière tactique d'attaque, l'option mixte allie un peu des deux. En défense, choisir le marquage à la culotte a toutes les chances de rendre les joueurs adverses plus agressifs. Cette agressivité sur le terrain ne peut à la longue que se traduire par des coups. Et quand un match dégénère, je ne vous apprendrais rien en vous disant que vous joueurs ont plus de chance d'être blessés. Lors de ce mode de défense à la culotte (serré de près), il arrive souvent que les défenseurs montent s'ils suivent l'homme qui leur a été désigné. Ainsi ils (les défenseurs) prendront une plus large part au combat d'avant. La défense totale elle, ne permet pas ce genre de montées. Tous les joueurs de l'arrière ne participeront pas pleinement aux phases offensives.

Tac, Tic...

Enfin, changer de tactique en cours de partie est très intéressant pour dérouter l'adversaire. De même en changeant de tactique, remplacer un joueur renforcera celle-ci.

Michel Roveau



MATCH DAY II

Le championnat de France va bientôt reprendre. Durant la trêve hivernale, les entraineurs ont eu tout le loisir d'étudier de nouvelles techniques. Les joueurs eux ont continué de s'entrainer.

La technique dans Match Day II fait ainsi place à la stratégie de Super Star Football. Les seuls acteurs sur le terrain sont bien évidemment les footballeurs. Match Day II entièrement axé sur le jeu de ballon permet d'effectuer par l'intermédiaire des hommes sur le terrain de nombreuses figures auquelles ne nous avait pas habitué les précédents logiciels de football.

Figures artistiques

Parmi ces nouvelles figures on retrouve tous les classiques étudiés en écoles de football. Ce sont par exemple les reprises de volée, les lobs, les talonnades (et oui !), les têtes (aussi !), les détournements de balles, etc... Le stage est vraiment complet. En début de partie, le logiciel vous offre plusieurs options. Celles-ci proposent une partie seule contre l'ordinateur, à deux contre l'ordinateur, un partenaire contre un autre. Le soft permet également de jouer jusqu'à un maximum de sept personnes dans une confrontation en tournoi (championnat de France par exemple).

De bon rebond...

Comme les anciens logiciels, c'est le joueur le plus près de la balle qui a la possibilité d'entrer en sa possession, ainsi le joueur commandé par la manette de jeu change constamment, il est avant, arrière, allié... La très grande nouveauté de Match Day II réside incontestablement dans le nombre de possibilités de renvoi et de manoeuvre de la balle tout autant que de l'influence du joueur sur les rebonds de celle-ci. Comment réussir à faire rebondir le ballon de telle ou telle façon sur commande. Rien de plus simple, c'est indiqué dans le manuel. Si celui-ci (le ballon) entre en contact avec votre joueur son rebond dépendra alors du sens de déplacement de ce dernier et de l'angle d'arrivée du ballon.

Tir imparable...

Grâce à un compteur de puissance, le joueur pourra frapper la balle plus ou moins fortement. Le contrôle de la force de frappe lors des phases de shoot est entièrement géré par le joueur. L'utilisateur y trouve son plus grand intérêt lors des reprises de volée. Ce genre de tir est en effet extrêmement difficile à arrêter pour un goal. Encore une petite chose avant de conclure. Si ce logiciel n'est pas à vocation pleinement stratégique, il offre néanmoins en début de partie la possibilité de pousser ses joueurs à l'attaque ou au contraire de leur demander de défendre.

Michel Roveau.



Editeur : Gremslin
Genre : football
Graphisme : ***
Intérêt : ****
Difficulté : ***
Appréciation : ****

STAR WARS

La guerre des étoiles depuis Spielberg s'écrit en majuscule. Voici que le micro lui donne ses lettres de noblesse grâce à l'éditeur Domark.



Après le succès du jeu d'arcade tiré du film : «La guerre des étoiles», la conversion sur micro était inévitable. Gardant son nom anglais, le soft se nomme «Star Wars». Les commandes du vaisseau prises en main, et après s'être familiarisé à la marche du chasseur, le joueur rentre de plain-pied dans l'univers fantastique du monde étoilé.

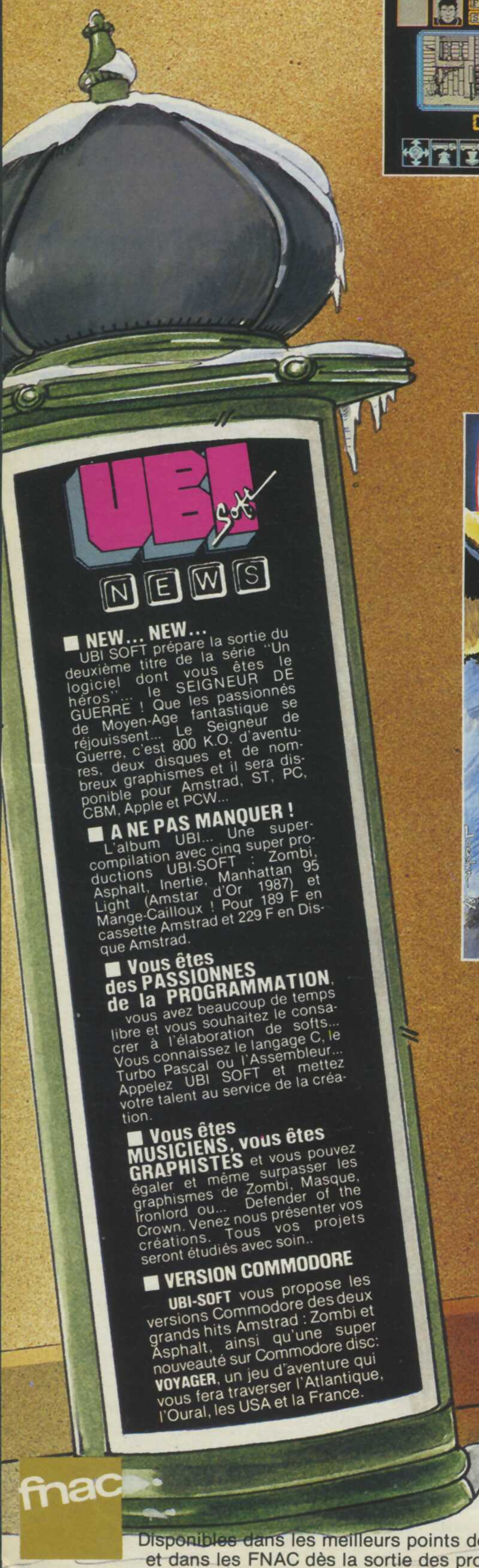
Oeuf au plat

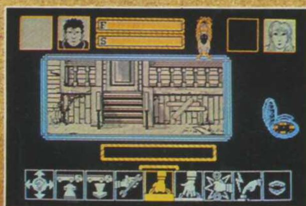
Une inversion de l'axe vertical est prévue. Elle permet ainsi soit de piquer en poussant la manette, soit après inversion de piquer mais cette fois-ci en tirant la manette vers soi. Une option pause est également disponible. C'est une bonne idée qui manque encore sur beaucoup de logiciels (le téléphone ou les oeufs sur le plat ça existe !). Dès le départ, un écran permet de choisir le niveau de difficulté souhaité par le joueur. Les tableaux de départ offrent en fonction de leur difficulté des bonus de 400000 ou 800000 points si bien sûr vous menez votre mission à bien. Avec votre chasseur tirez sur l'une des trois étoiles noires proposées.

Dark Vador n'est pas loin

Comme Skywalker, enrôlé dans les forces rebelles (ou résistantes en fonction de l'endroit où l'on se place) vous allez devoir combattre les vaisseaux de l'empire, puis survoler l'énorme lune satellite de combat du maître Dark Vador. Afin de pouvoir la détruire vous devez au préalable éliminer les tours laser et nombreuses casemates qui la défendent. Ensuite, c'est en volant en rase-motte dans une tranchée étroite de l'Etoile noire qu'il vous faudra réussir à lancer une torpille dans une aération atteignant le coeur du planétoïde artificiel (comme dans le film). Des barrières et obstacles de formes diverses ainsi que des batteries embusquées dans la tranchée vous mèneront la vie dure, les rêveurs n'auront pas le temps de s'endormir. Pas de répit pour les héros ! Heureusement un bouclier énergétique supportant jusqu'à huit impacts équipe votre vaisseau. Ce «soft» est une excellente adaptation du jeu d'arcade avec graphisme vectoriel rapide, digitalisation sonores et le magnétisme de l'original.

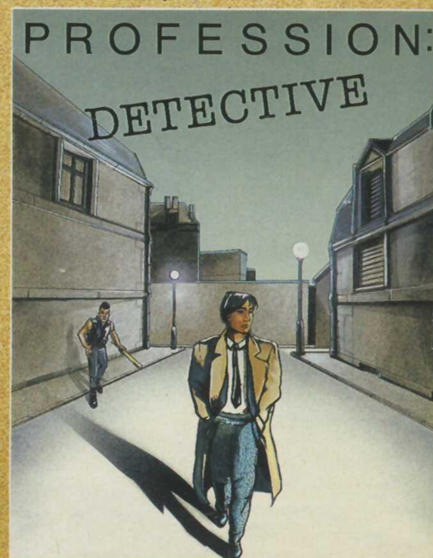
Ybag Andy











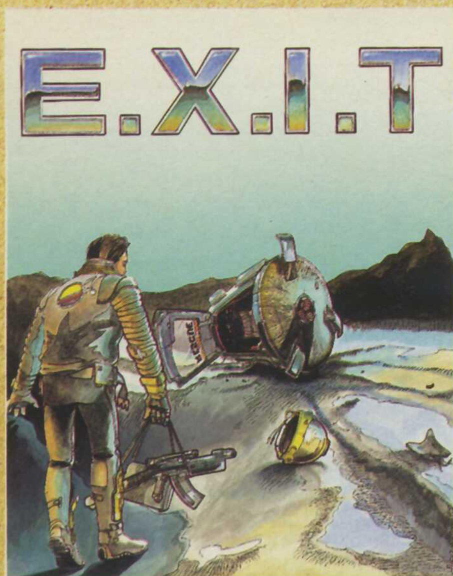


fnac

Disponibles dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC dès la sortie des produits.

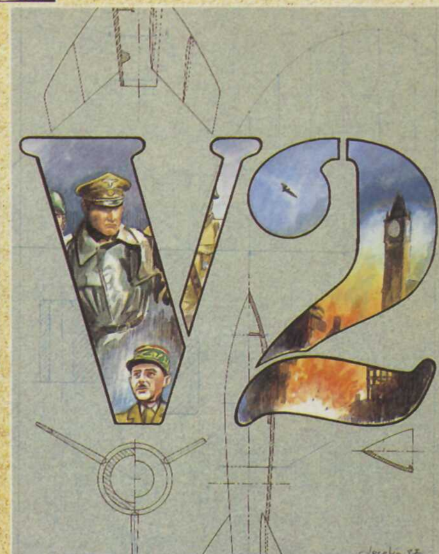


D!FFUSION
se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes :
téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21















TITRE / VERSIONS	Amstrad Cassette	Amstrad Disque	ST	PC et Compatib.	CBM Cassette	CBM Disc	Thomson Cassette	Thomson Disc
LE MAITRE DES AMES		195 F	259 F	259 F				
L'ANNEAU DE ZENGARA	150 F	195 F	259 F	259 F				
PEUR SUR AMITYVILLE	140 F	180 F	259 F	259 F				
LA CHOSE DE GROTEMBOURG	140 F	180 F	259 F	259 F				
NECROMANCIEN	99 F	149 F	149 F	149 F				
HURLEMENT		180 F						
PROFESSION DETECTIVE (2 Disques)		249 F						
MASQUE +		195 F						
ZOMBI	140 F	180 F	259 F	259 F				
EXIT	150 F	195 F	259 F	259 F	140 F	180 F	149 F	199 F
V2		180 F						

AMM 02/88

Port gratuit - Règlement CCP ou Chèque Bancaire à retourner à : **UBI SOFT**, 1, voie Félix Eboué 94021 CRÉTEIL CEDEX



OUT RUN

Editeur : US GOLD
Genre : conduite sportive
Intérêt : ★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★

Je me souviens de l'époque bénie où, alors jeune rédacteur plein d'espoir, je m'en allais traîner dans les salles d'arcades pour y dépenser mon énergie et mon salaire, rêvant déjà au jour bienfaiteur où je pourrais moi aussi bénéficier d'un jeu aussi exaltant sur ma machine de prédilection.

Je me dirigeais d'un pas décidé vers Out Run. En homme de métier, je glissais une pièce dans la fente prévue à cet effet, savourant déjà les moments de joie qu'allait me donner la conduite sportive d'un véhicule rapide, et ce dans les décors les plus «West Coast» que l'arcade ait jamais offert. Puisque j'avais la chance de fréquenter une salle bien équipée, je me carrais voluptueusement dans le siège de pilotage. Ensuite, ayant réglé le poste de radio de mon véhicule sur la station FM de mon choix, je démarrais sur les chapeaux de roue, histoire d'impressionner la blonde que les dieux de la vidéo avaient eu la bonté de mettre à mes côtés, là, sur l'écran de jeu.

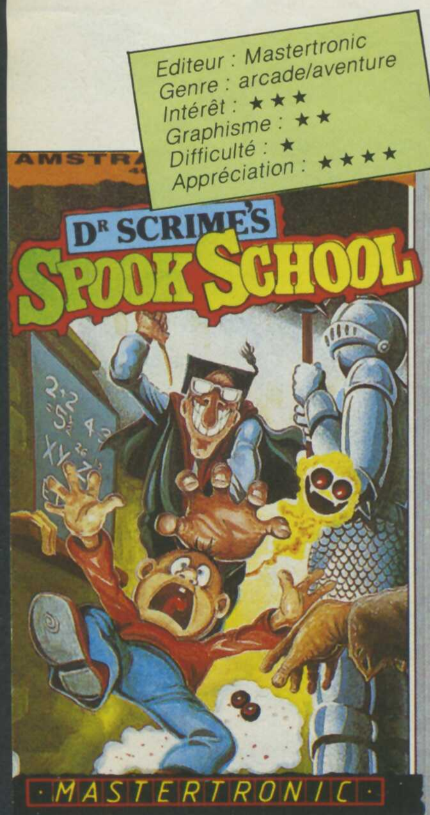
Maintenant, je suis devant mon CPC. La tête encore pleine des souvenirs passés, je regarde tristement mon écran. Certes, il est indéniable que les dessins sont bien réalisés, assez fidèles à la version originale et il est non moins vrai que cette version CPC est bien meilleur que celle dédiée au Commodore : sur cette dernière en effet, la blonde craquante a été remplacé par une brune, fort agréable ma foi mais tout de même. Pour commercer, la Ferrari Testarossa est muette et si ce n'était le nuage de fumée produit par la gomme, quand elle mord cruellement l'asphalte, en dépit de l'immobilité des roues, on se demanderait si le niveau sonore du CPC est bien au maximum. De plus, pas de radio. Heureusement qu'une cassette reprenant la bande son originale du jeu d'arcade contenu dans l'emballage permet de retrouver un peu de l'ambiance du «vrai» Out Run. Autre point positif : dès que le moteur arrache l'engin à la route, on le voit se cabrer comme un jeune mustang.

Me voici maintenant à la confortable vitesse de 293 Km/h. Seuls les véhicules qu'il m'arrive de doubler témoignent bien de ma vitesse. Tiens, j'ai quitté la route, je roule maintenant dans l'herbe verte et le logiciel n'a pas l'air de trouver celà très choquant. Allez, un coup de volant ou plutôt de joystick (que j'ai préféré à la conduite au clavier) me remet dans le droit chemin. Oups ! alors que je traversais la ville, un groupe d'habitations s'est jeté sous mes roues avant que je n'ai pu l'éviter (ce n'est pourtant pas le temps qui me manquait !). La voiture c'est bêtement arrêtée sur cet obstacle, comme ça, sans autre incident compris : la Ferrari Testarossa est un charRenaud habilement déguisé.

Cyrille Baron

SPOOK SCHOOL

Editeur : Mastertronic
Genre : arcade/aventure
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★★★



Sorti tout droit du cerveau malade d'un programmeur que le «corps en saignant» a fortement traumatisé, Spook School (de l'anglais spook, horrible, effrayant) vous transporte dans un monde de cauchemard et de folie mais heureusement avec humour.

Alors que le petit personnage que vous dirigez à l'aide d'un joystick ou du clavier, (c'est comme vous voulez), erre dans les sombres couloirs de l'école du docteur Spook, vous vous demandez ce que vous faites ici. Le plus simple serait de retrouver l'endroit où le docteur s'est caché. En attendant, partez à sa recherche et essayez d'éviter ou de détruire les monstres qui habitent cette école. Des montres ? et oui, il faut dire que l'école du docteur Spook n'est pas une école comme les autres : il s'agit de la première école pour chasseur de fantômes, goules et harpies en tout genre. A la lecture de ce petit préambule, le lecteur aura compris que Spook School bénéficie d'un atout de taille, son prix. En effet, Spook School est un logiciel «budget», c'est-à-dire à petit prix, puisqu'édité par le spécialiste du genre Mastertronic. La musique et les bruitages sont programmés de main de maître. Les graphismes quant à eux ne sont pas en reste. Après un chargement assez long, le joueur découvre l'écran de jeu. Comme sur la plupart des logiciels du même type, la pièce où le joueur se trouve est représentée en coupe. Différent objets peuvent et doivent être trouvés en cours de partie.

Certain de ces objets traînent à même le sol, d'autres sont cachés dans des placards. A cet effet, un menu qui apparaît par simple pression d'une touche vous propose différentes options. Ouvrir, prendre, poser, utiliser, etc. Seul un habile jonglage entres ces touches et votre joystick vous permettra de terminer le jeu en bonne état. Heureusement, il est proposé au joueur au début du jeu de configurer le clavier à sa guise.

Cyrille Baron

LA REVUE
DE TOUS
LES JEUX
MICRO
ET VIDEO

GAME MAG

CRÉEZ VOS PROPRES JEUX D'ARCADE :

la recette d'une bonne "guerre des étoiles"

CADEAU
le pochoir de "La Marque Jaune"
de Blake et Mortimer

N° 4 - MENSUEL
FEVRIER 1988 - 17 F



Le coin des amoureux :
Apple II for ever

Concours Superski :
une paire de skis toute neuve grâce à Microïds

HAN D'ISLANDE

Dans ce nouveau jeu d'aventures, Loriciels a mis le paquet : les graphismes sont vraiment beaux mais c'est surtout par la qualité du scénario que Han d'Island se singularise des éternelles "Tolkienades" et autres questes "dragonesques". Il faut dire que le châton s'est adjoint un collaborateur performant s'il en est : Victor Hugo soit même ! A quand "La légende des siècles" en trente-deux disquettes ?





Editeur : Loriciels
Genre : aventure
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

C'était pendant l'horreur d'une profonde nuit, je marchai dans la campagne Norvégienne repensant aux aventures que j'avais déjà vécues depuis le début de la partie. Tout avait commencé dans la bonne ville de Drontheim que ma position de privilégié (je suis le fils du vice-roi Ordener Guldenlew) m'avait jusqu'alors permis d'appréhender dans ce qu'elle avait de plus mondain. Je vivais donc dans la quiétude, m'apprêtant à convoler en justes noces avec la fille du chevalier d'Ahlefeld. Seules mes visites au port, d'où l'on pouvait voir se dresser dans le lointain, la sinistre forteresse de Munckolm, me laissaient entrevoir qu'une vie pleine d'aventures m'attendait en dehors de notre fière citée frileusement lovée en ses remparts.



La géole ancienne

Tout changea le jour où je pénétrai dans les géoles de Munckolm afin de visiter un prisonnier. Ce dernier me supplia de lui venir en aide en retrouvant un certain Dispolsen, qui, disait-il tenait en sa possession des documents capitaux puisque prouvant son innocence. J'acceptai sans délai et parti à la recherche du sauveur...

Ô Thanos embaume (mon beau sapin)

Après avoir visité différents endroits, fort bien mis à l'écran et épaulé par un scrolling à chacun des déplacements latéraux, j'échouai finalement à la morgue où je retrouvai Dispolsen aussi raide et pâle qu'un hareng dans la saumure ! Les fameux documents avaient disparu, probablement volés par son agresseur, un fiéfé coquin répondant au sobriquet de Han d'Islande. Ce fut pour moi l'occasion de rencontrer le gardien de la morgue, Spiagudry, un pauvre bougre que quelques espèces sonnantes et trébuchantes eurent tôt fait de convaincre de me conduire à la grotte où se cachait Han.

Epilogue

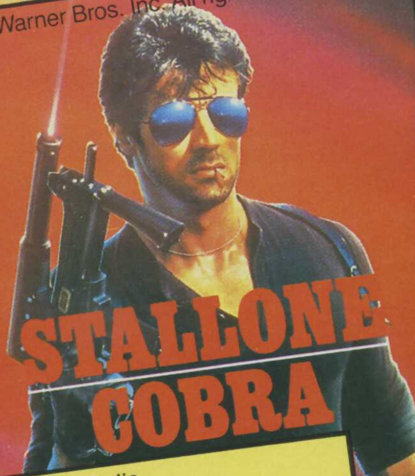
Je pourrais continuer ainsi et vous décrire les merveilleux paysages scandinaves que l'on traverse en se rendant à Vygla par la route de Skongen (vous tournez après Drontheim et c'est tout droit en traversant l'Ordals par le pont de Hauboren : Vous ne pouvez pas vous tromper). Je pourrais de plus vanter les doux frissons que l'on ressent à l'audition d'un rire aussi diabolique que digitalisé, juste avant de sortir de la tour du géant en courant. Je pourrais aussi vous dire que les déplacements se font au moyen des flèches du clavier et que certains mots usuels peuvent être trouvés en utilisant les touches de fonction, le reste du dialogue se faisant en langage courant.

Fin

Abusant de votre patience je pourrais également lâcher que le seul défaut que j'ai trouvé à ce jeu concerne la musique entendue pendant le chargement du soft : le Canon de Pachelbel, et qu'il est bien regrettable que Loriciels n'ait pas préféré un morceau de Grieg, moins connu, mais plus Norvégien. Comme vous le voyez, un tout petit défaut, mineur quoi....

Cyrille Baron

OCEAN'S ALL STAR HITS N.2



Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.



HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3 D.



Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.



L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

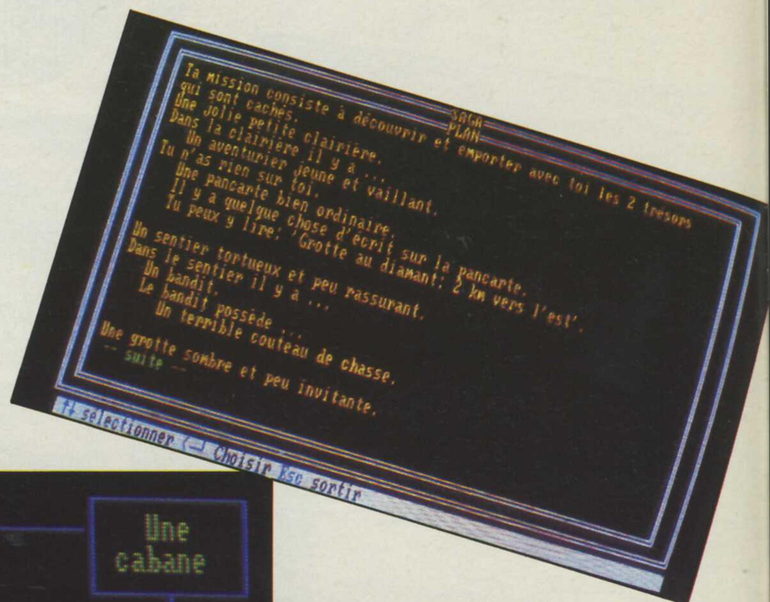
Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

ocean

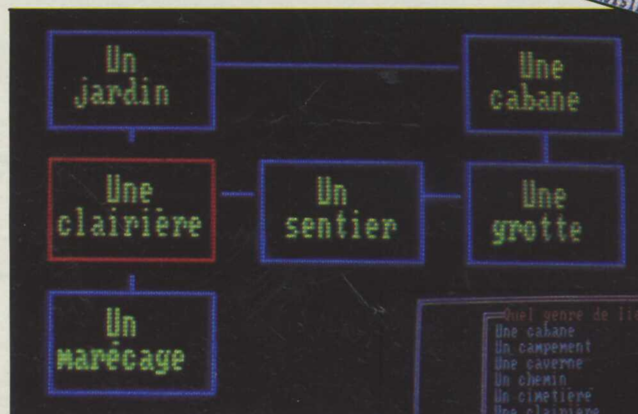
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: 93 42 7145.

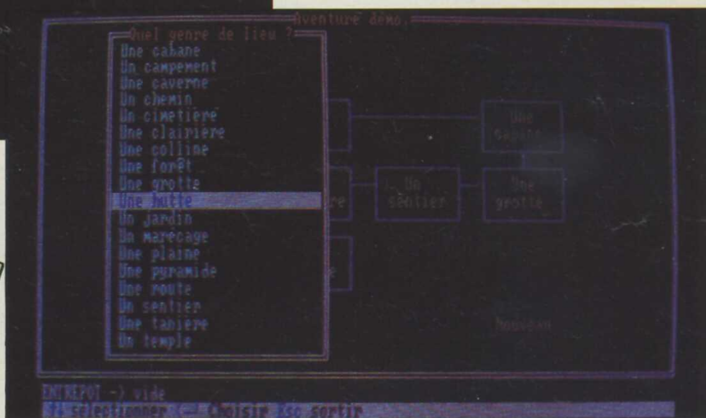
SAGA

Saga est un système de conception assistée de récits d'aventures. Saga permet à l'utilisateur de créer ses propres jeux d'aventures et par là même d'y jouer en français (ce qui est encore trop rare aujourd'hui).



La conception d'un récit d'aventure avec ce logiciel comporte la définition d'un espace géographique (espace où se déroule le récit), le choix d'un ensemble d'objets et de personnages (qui peuplent l'univers du récit), ainsi que l'édition de leurs propriétés et comportements. C'est grâce à un environnement multifenêtres que le joueur créera ou modifiera selon ses conceptions personnelles les lieux, objets ou personnages. En mode jeu, la conversation avec le logiciel se fait en français. Le joueur donne ses ordres et reçoit sous forme écrite le résultat de ses actions.





Editeur : Cedic/Nathan
Genre : conception d'Aventure
Graphisme : non
Bruitage : non
Intérêt : ****
Difficulté : ***
Appréciation : ****

Saga éducative !

Saga est un logiciel éducatif qui trouve normalement sa place dans les écoles et collèges. Si nous avons décidé d'en parler dans la rubrique soft, c'est qu'il est avant tout (avant d'être prof corrigeant des fautes éventuelles) un logiciel de création d'aventurière. Les principales étapes servant à la création d'une aventure sont les suivantes : lieux, objets, personnages, puis établissement d'une intrigue par affinement progressif. J'entends par affinement progressif le fait que l'utilisateur fera tourner son histoire petit à petit pour la modifier jusqu'à en obtenir une oeuvre parfaite.

Géographie

La construction des lieux de l'aventure s'effectue dans une «fenêtre» géographie. Sur l'écran s'affichent alors une pièce ou salle qui deviendra un jardin, une cabane ou une rivière par exemple. Puis en se déplaçant à l'aide des touches curseurs le créateur ajoute une autre puis encore une autre salle jusqu'à ce que les lieux de son aventure soient entièrement définis. Aucune de ces pièces ne peut être isolée. Un chemin au minimum doit relier une salle à une autre.

Objets et personnages

Après chaque création de salles le joueur lui désignera certains objets comme lui «appartenant». Un texte donnant la description de ces lieux est également enregistrable par le logiciel, ce qui permet de rendre parfois une atmosphère spécifique. Lors de la création, il est possible à tout moment de changer le contenu, la description, la position et les liaisons de chacune des salles. Saga est un véritable «Advanture Construction Kit» comme disent les anglo- saxons. Nous attendons un logiciel similaire qui offrirait en plus la possibilité de placer des images animées sur l'aventure. Comme ce dernier n'existe pas encore commençons donc avec celui-ci.

Michel Roveau.

DISCOLOGY

Version 5.0 pour Amstrad CPC

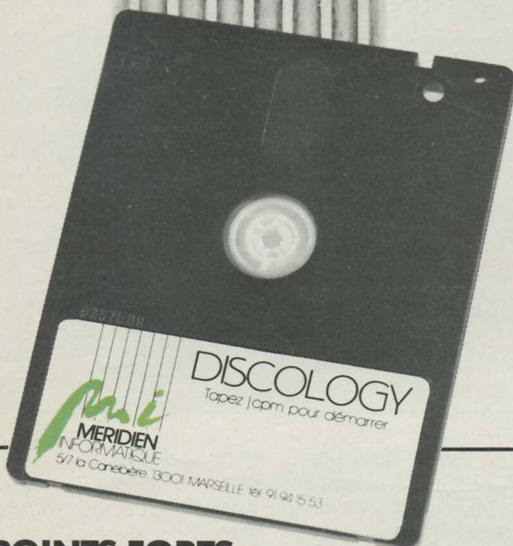
POUR VOUS SURPASSER

Que vous soyez un crack ou un débutant, DISCOLOGY vous propulse au-delà des limites du possible. Vous avez, en un clin d'œil, l'accès intégral à l'information contenue dans vos disquettes.

Son Désassembleur intelligent, son Listeur Basic et sa boîte à outils complète ouvrent pour vous les portes de l'inaccessible.

Pour toutes vos questions, l'Aide Intégrée apporte des réponses claires et intelligentes. Pour toutes vos ambitions, la Notice Technique vous livre les clés d'un monde inconnu.

Un Editeur ultra-puissant, un Copieur hyper-performant, un Exploreur qui n'a pas froid aux yeux : un cocktail détonant qui vous permet de vous surpasser. Avec la version 5.0, toutes les manipulations deviennent faciles, tous les horizons s'ouvrent devant vous. Alors, n'attendez plus ! Partez à la découverte de la dimension cachée de vos disquettes.



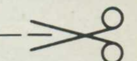
7 POINTS FORTS :

- la facilité : Fenêtres, Menus Déroulants, Aide Intégrée.
- La vitesse : 160 Ko de Langage Machine pur.
- La performance : la copie de sauvegarde intégrale pour vos disquettes et cassettes. Encore plus rapide, encore plus puissante.
- La précision : un manuel complet et une notice technique approfondie.
- L'inédit : un Editeur universel de secteurs, un Désassembleur Z 80, un Listeur Basic, un Exploreur en "Temps Réel"...
- La compatibilité : la gestion intégrale des extensions mémoire, des lecteurs 5 1/4 pouces.
- Les références : des milliers d'utilisateurs satisfaits en France comme à l'Etranger. DISCOLOGY est reconnu et acclamé par la Presse Internationale.

La disquette DISCOLOGY est disponible immédiatement chez votre revendeur.
Vous pouvez également la commander sans frais de port à : **MERIDIEN Informatique 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille - Tél. : 91.94.15.53**

- Master Save, copieur de disquettes, est disponible au prix de 190 F.
- Si vous commandez DISCOLOGY et possédez déjà Master Save, vous ne paierez que la différence.

NEWS 91 50.80.41



AMM 02/88

BON DE COMMANDE

Version 5.0
Disponibilité immédiate.

☐ Je commande DISCOLOGY au prix de 350 F
☐ Je commande Master Save au prix de 190 F
☐ Je possède déjà Master Save et je commande DISCOLOGY.
Je joins ma disquette Master Save et je ne paye que 160 F

Je règle ma commande :
☐ par chèque joint (port gratuit)
☐ contre-remboursement (+ 30 F de frais de port)

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal : __________ Ville : __________ Tél. : __________



A retourner à MERIDIEN Informatique - 5 et 7, La Canebière - 13001 MARSEILLE

MEWILO

Editeur : Coktel Vision
Genre : aventure
Intérêt : ****
Graphisme : ****
Difficulté : ***
Appréciation : ****

Lequel d'entre vous n'a pas rêvé de faire un voyage aux Antilles voire, d'y habiter carrément. Faute de vous y rendre physiquement, Mewilo, ce logiciel d'aventure vous y mènera par la pensée au gré de superbes paysages, au coeur d'une «terrible enquête» dans le monde fascinant des zombis...

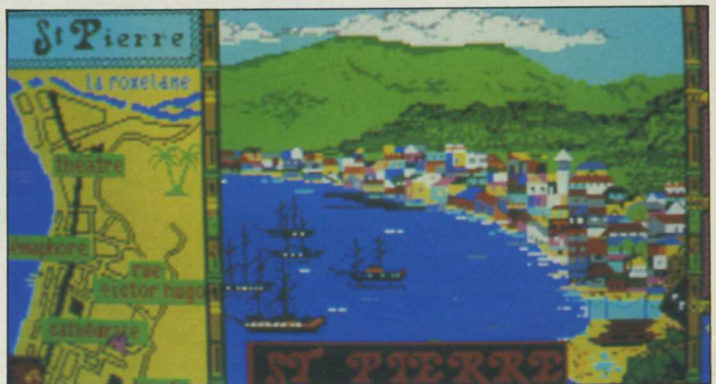
Vous allez vivre avec Mewilo une aventure touristique, culturelle et éducative passionnante dans le cadre de l'île de la Martinique aux Antilles. Tout a commencé le jour où je reçu en métropole une lettre dont voici en gros le contenu : «nous avons à affronter des choses bien étranges : gémissements sépulcraux, pleurs, bruits d'outre tombe... Bref une sorte de zombie malheureux trouble nos nuits et nous persécute... Découvrez son mystère afin de nous révéler ses désirs, son origine et ce qu'il convient de faire». Parapsychologue de renom (merci ça va pour mes chevilles), je débarque donc le 7 mai 1902 à Saint Pierre (cité martiniquaise qui sera ensevelie sous les cendres de la Montagne Pelée le jour suivant). J'ai en effet le grand avantage de connaître un peu d'histoire ! Un seul être en a réchappé, un prisonnier enfermé dans sa cellule au sein de la prison. Si j'arrive en cette matinée merveilleuse de printemps c'est parce que la lettre me conviait à élucider une affaire de «zombi»... Et les «Zombis», moi ça m'intéresse.

En 1902, l'année où je me rends aux Antilles, l'esclavage n'a été aboli que depuis très peu de temps. Les mentalités n'ont pas vraiment changé et il reste encore des séquelles profondément ancrées dans la mémoire des populations tout autant noires que blanches ou mulâtres. A priori régler une affaire de «Zombi» devrait concerner le quimboiseur («sorcier»), pourquoi s'adresser à moi ? Peut-être parce que mes «employeurs» du moment sont les Hubert-Destouches et qu'ils sont blancs !



Parole d'outre temps...

«C'est avec regret que je vous apprends la mort de Man Kalinsia... Elle mourut un jour de cendre et de pluie... Nous la vîmes pour la première fois, sans le mouchoir de madras qui lui couvrait la tête, allongée sur son lit dans ses draps bleus... Le médecin nous apprit qu'elle était morte naturellement... Nous l'avions toujours connue, institutrice aux cheveux blancs, digne, sévère... C'est à la mort de son mari que sa mort commença et c'est au treize cent quarantième jour, que sa vie bascula dans un vertige répercuté par la montagne...»



Paroles et musique...

Tirés d'une petite nouvelle que comprend le coffret ces extraits doivent permettre au joueur de pénétrer petit à petit dans l'univers de Mewilo. Bien que beaucoup d'entre vous lisent rarement les notices ou manuels, plongez-vous dans cette lecture passionnante le temps de mettre en place le jeu. Ceci afin de vous imprégner le plus vite possible du monde envoûtant de la Martinique. Outre la nouvelle, le joueur trouvera dans le packaging une cassette audio du groupe antillais Malavoi (Musique du logiciel) et une recette de cuisine créole, «Le Calalou». Tout cela justifie déjà pleinement l'achat du logiciel...

A la découverte de l'île

Durant toute la partie, l'écran est divisé en quatre parties. La partie centrale (la principale) dispatche le décor dans lequel évolu le personnage (vous et moi). Il n'est pas inutile de pointer sur les arbres ou les fleurs, le programme vous donnant leur nom par exemple. C'est dans la partie basse de l'écran que s'afficheront parfois les textes et paroles protagonistes... Sur la gauche, le joueur garde en permanence un oeil sur la carte des lieux et sur la partie droite il pourra voir en un clin d'oeil les objets en sa possession... Les lieux où pourra se rendre le joueur sont directement visibles et accessibles en cliquant simplement sur la souris ou les touches du curseur. Les termes Nord, Est, Sud, Ouest n'ont pas d'existence, c'est ainsi plus pratique pour le déroulement du jeu.

Programmeur au féminin !

Mewilo est le premier logiciel d'une jeune femme passionnée. Souhaitons qu'elle fasse des émules au féminin. Ce logiciel possède une très grande qualité que l'on trouve rarement chez ses confrères les jeux d'aventures ; la dimension culturelle. Le logiciel pose en effet un certain regard sur la Martinique, ses coutumes, son parlé, sa faune, sa flore...

LAZER Tag™

"Je sais ce que vous êtes en train de penser. Est-ce que j'ai tiré six coups ou seulement cinq?...."

Transportez-vous à l'année 3010 où la compétition et le sport ont remplacé la soif sanglante de la violence et de la confrontation.
Oui, vous vivrez le danger de la bataille. Oui, vous sentirez votre pouls s'emballer en faisant face au défi. Mais ce champ de bataille ne provoque pas de blessures; il crée une atmosphère enfievrée d'ivresse et de passion. Aiguisez vos réflexes et essayez vos niveaux d'énergie; une manche de Lazer Tag exigera de votre esprit et de votre corps le maximum de concentration et d'habileté.

"Six coups et vous êtes éliminé!



SPECTRUM – Cassette
AMSTRAD – Cassette et Disque
CBM 64/128 – Cassette et Disque

LE LOGICIEL DE DEMAIN AUJOURD'HUI.

GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.

Premier pas

Le coin des débutants

Enfin. Il est là. Petit papa Noël vous L'a enfin apporté. Il est branché, il ne reste plus qu'à l'allumer. Quelle angoisse... Et puis là, plus rien. Ou plutôt, pas grand chose. Un écran bleu, quelques lignes écrites en jaune, et puis un énigmatique "Ready" sous lequel brille un pavé, jaune lui aussi.

— "Eh ben alors ? Et qu'est-ce que c'est-y que je fais, maintenant ?"

Cette question, la plupart d'entre vous vont se la poser après avoir allumé leur CPC tout neuf. Aussi, et dans un but aussi humanitaire que désintéressé, notre rédacteur en chef décida-t-il de nous confier la rédaction d'un article, visant à aider les débutants dans l'apprentissage de leur nouvel ordinateur. Qu'il en soit remercié jusqu'à la fin des temps, et que sa famille soit bénie jusqu'à la vingt-deuxième génération. Amen.

CPC (C'est Pas Compliqué)

La première des choses à faire est de sortir le mode d'emploi de son plastique. Rigolez pas, beaucoup pensent pouvoir s'en passer. A moins d'avoir déjà des connaissances en informatique, cette idée est complètement fausse (et paf ! dans les dents). Est-ce qu'au moins, vous avez tout branché correctement ? Tous les fils sont-ils bien à leur place ? Faites-y bien gaffe, c'est pas parce que l'écran s'est allumé que tout fonctionne. Je m'adresse notamment aux possesseurs de 6128, rapport à l'alimentation du lecteur de disquettes.
Bon, premier essai : tapez mot pour mot :
print "Bonjour, ça va ?"
puis la touche Return (ou Enter). Le CPC doit vous répondre : "Bonjour, ça va ?" (sans les guillemets, œuf corse). Si ça marche, c'est que tout est OK, passez alors en 12*. Sinon, vérifiez à nouveau les connexions, éteignez et rallumez l'ordinateur, et recommencez depuis le début.
Pour les 6128, il est conseillé d'introduire une des deux disquettes fournies avec l'appareil dans la fente prévue à cet effet, et de vérifier le bon fonctionnement du lecteur, tout simplement avec le mot "cat" (sans les guillemets encore une fois) puis en appuyant sur la touche Return (ou Enter, on ne le dira jamais assez). La petite lumière rouge sur le bas du drive doit s'allumer, et, au bout de quelques instants (environ une seconde), doit apparaître à l'écran le catalogue de la disquette. Ça se présente ainsi :

```
Drive A: user  0

AMSDOS  .COM   1K   DISCKIT3.COM   6K   PALETTE .COM   1K   SETDEF  .COM   4K
BANKMAN .BAS   1K   ED      .COM  10K   PIP     .COM   9K   SETKEYS .COM   2K
BANKMAN .BIN   2K   ERASE   .COM   4K   PROFILE .ENG   1K   SETLST  .CQM   2K
C10CPM3 .EMS  25K   GET     .COM   7K   PUT     .COM   7K   SETSIO  .COM   2K
DATE    .COM   3K   KEYS    .CCP   1K   RENAME  .COM   3K   SHOW    .COM   9K
DEVICE  .COM   8K   KEYS    .WP    1K   SET     .COM  11K   SUBMIT  .COM   6K
DIR     .COM  15K   LANGUAGE.COM   1K   SET24X80.COM   1K   TYPE    .COM   3K

 23K free
```

Si, au contraire, rien ne se passe, c'est que quelque chose cloche (bravo, Sherlock Holmes). Dans ce cas, c'est reparti pour un tour : on éteint, on vérifie les connexions, on rallume, et on ré-essaye. S'il ne se passe toujours rien prenez un fusil du plus gros calibre possible, et retournez voir votre revendeur, avec un sourire légèrement sournois au bord des lèvres.

Allons plus loin...

Maintenant qu'on est certain que tout fonctionne correctement, il est temps de passer aux choses sérieuses.
La plupart des nouveaux acquéreurs d'un ordinateur, se voient également offrir un ou plusieurs jeux, parce que les parents croient "qu'un ordinateur, ça ne sert qu'à jouer, et qu'il va passer ses journées dessus, et qu'il va plus travailler en classe, ah là là là ma pauv'dame, si vous saviez" (ce en quoi ils n'ont pas entièrement tort, mais bon). Si c'est votre cas, rendez-vous en 15, sinon en 32.
Et donc, on va le(s) charger, ce(s) jeu(x) (Nb : au cas où il y en aurait plusieurs, je me permets de préciser, à l'égard des mal-comprenants, qu'on ne peut en charger qu'un seul à la fois). Là, pour le charger, ça dépend du jeu en question ; en général, c'est indiqué sur la notice l'accompagnant. "Youpie, c'est génial, ça marche", allez en 45. "Zut, ça plante", allez en 28. "Monsieur, j'ai rien compris", retournez en 21.
Si le jeu plante, de deux choses l'une : soit il est buggé, soit c'est votre ordinateur qui déraille. Pour s'en assurer, un seul moyen : l'essayer sur le CPC du voisin ou du petit copain. C'est pas plus compliqué que ça.

Basic

Il est maintenant temps de regarder ce qu'on peut faire avec le Basic. La réponse est toute simple : des programmes, que ce soient des jeux ou des utilitaires. Et comme le CPC bénéficie d'un des meilleurs manuels d'utilisation, ça va être facile. Surtout qu'il est bourré d'exemples, parfois marrants, ou complètement inutiles.
Pour commencer efficacement, il faut écrire de petits programmes, qui surtout "font quelque chose". Inutile en effet de se lancer dans la programmation d'un truc hyper compliqué, c'est le meilleur moyen de se confronter à des difficultés insurmontables, donc de bloquer, et donc de se dégoûter à jamais de la programmation. Par exemple, commencez par un truc tout bête, genre répertoire téléphonique. Si vous coincez quelque part, celui fourni dans le manuel d'utilisation pourra peut-être vous aider. Dans tous les cas, une seule règle est à suivre : savoir ce que l'on fait. On ne programme pas au hasard de l'inspiration. Ou alors, faut être vraiment fort, genre moi. Si vous

vous en tenez à cette règle, vous arriverez à écrire des programmes de plus en plus conséquents, et surtout, de moins en moins buggés. Vous serez vite exaspérés par la lenteur du Basic, et vous aurez hate de passer à quelque chose de mieux, comme par exemple le langage-machine. Ce qui tombe bien, parce que c'est justement le prochain paragraphe de cet article.

Assembleur et sans reproches

Ça, c'est le summum pour qui veut programmer. On fait pas mieux. Ah certes, ça n'a rien à voir avec un langage "évolué", bien au contraire. Il s'agit plutôt du style primitif, quand on voit un listing source. Mais c'est le secret des bons programmes (Nb : en fait, je vous rassure tout de suite, on peut aussi faire des programmes nuls en assembleur). Pour donner une définition aussi approximative que vague du langage-machine, je dirais que c'est le langage naturel de votre ordinateur. En effet, le cerveau de votre CPC (le micro-processeur Z80, de Zilog pour être plus précis) ne comprend qu'un seul et unique langage, justement le langage-machine. Le Basic, pour ne citer que lui, ne fait que traduire des instructions telles que Print ou Goto en langage-machine, d'où sa lenteur : chaque ligne de votre programme Basic est interprêtée (traduite en langage-machine) avant d'être exécutée, d'où perte de temps. Subtile métaphore : une discussion avec Gorbatchev sera plus agréable si vous savez le russe que si vous passez par un interprète. Mais là, attention, il n'y a aucun droit à l'erreur. Si vous vous trompez dans votre programme, le CPC se plantera, tout simplement, sans crier gare. Ce qui me donne l'occasion de vous rappeler que quoiqu'il arrive, il est impossible d'abimer matériellement un ordinateur par simple programmation. Alors allez-y sans crainte, le seul risque étant de perdre le résultat de vos cogitations programmatoires si vous avez oublié de sauvegarder votre programme avant de le lancer.

Finalement, le meilleur moyen d'apprendre à programmer, c'est encore de regarder ce que font les autres. Et pour ça, pas de miracles : il suffit d'acheter la presse spécialisée (à tout hasard, Am-Mag) et de taper les programmes publiés. Vous verrez, on apprend plein de trucs et d'astuces.

L'utilisation d'un CPC, qu'il soit 464 ou 6128, se résume donc à deux choses : utiliser des logiciels du commerce (jeux, utilitaires divers, etc.) et les programmer soi-même. Quelle que soit la solution que vous choisissiez, n'oubliez pas qu'un ordinateur sans logiciels, c'est comme un homme politique sans pot de vin : ça ne sert à rien.

Francis Péhault et Robert de Desdeux

GLOSSAIRE

Dans cet article, plusieurs mots courants en informatique, mais peut-être étrangers aux débutants, ont été utilisés. Que ceux-ci nous pardonnent, les voici expliqués rien que pour eux.

Catalogue : procédé élégant pour connaître avec précision le contenu d'une disquette : en d'autres termes, de savoir quels fichiers (programmes, textes...) ont été enregistrés dessus, ainsi que leur taille.

Revendeur : requin aux dents acérées qui achète un matériel quelconque à 100 francs, et qui le revend 300**.

Charger un jeu : action essentielle lorsqu'on désire s'amuser quelque peu avec son ordinateur ; elle consiste à introduire une cassette (disquette) dans l'appareil, et à taper un ordre qui pourrait se traduire par "Vas-y mon gars, bosse un peu que je joue".

Planter (se) : synonyme de mouliner, ramer. Quand un jeu se plante, c'est qu'il ne fonctionne pas. Quand un ordinateur se plante, c'est que le programme qui tournait boucle sur lui-même, l'utilisateur n'arrivant plus alors à en reprendre le contrôle. Symptôme principal du plantage : gargouillis infâmes se dessinant tout seuls à l'écran. Le seul remède est une réinitialisation de l'appareil qui s'obtient soit en appuyant simultanément sur les touches Control, Shift et Escape, soit en éteignant puis en rallumant l'ordinateur.

Basic : langage de programmation inventé par un type bien intentionné, destiné à faciliter la réalisation de programmes longs. Ce langage ne présente en fait guère d'intérêt, sinon celui d'occuper près de 32 kilo-octets dans la mémoire du CPC, place dont on aurait bien besoin par ailleurs.

Bug : erreur dans un programme, qui fait qu'il plante. Il est alors conseillé de le corriger rapidement, sous peine de passer pour un charlot.

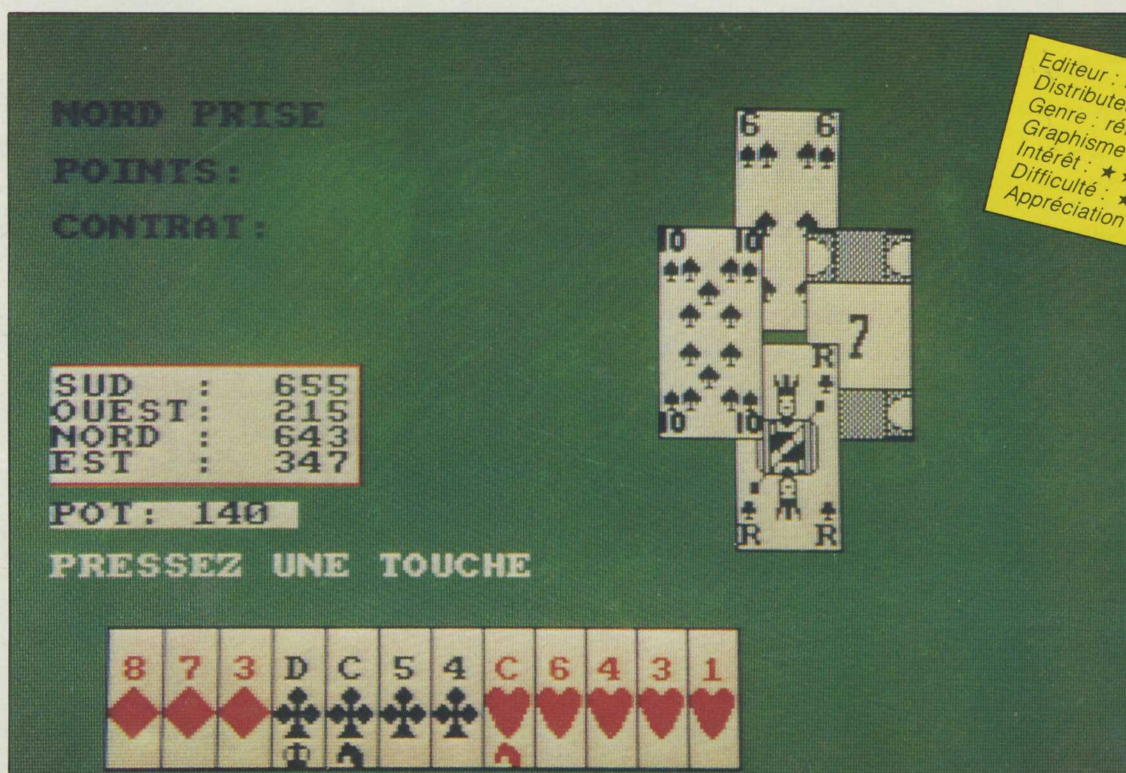
Langage-machine : à ne pas confondre avec assembleur. Le langage-machine étant le langage naturel du micro-processeur, et l'assembleur, une suite d'instructions inventées par l'homme pour simplifier la programmation en langage-machine grâce à un programme appelé "assembleur", ce qui est encore différent.

* blague des plus désopilantes en rapport avec les livres dont vous êtes le héros.

** cette définition ne représente en fait que 90 % des cas... les 10 % restant se reconnaîtront.



DEFI AU TAROT



Les passionnés du jeu de Tarot étaient quelque peu frustrés jusqu'à ce jour. Un seul timide essai avait été effectué par Run Informatique (cf. notre test dans le N° 18 de votre revue préférée). Et depuis, plus rien... jusqu'à ces dernières semaines.

Edité par Mictel et distribué par Microfolies, un logiciel au nom plus qu'évocateur : Defi au Tarot nous a aussitôt attiré l'œil. Les amateurs de Tarot allaient-ils enfin pouvoir assouvir leur passion en compagnie de leur CPC.

Mode d'emploi inclus au logiciel (si vous le voulez sur papier, un petit tuyau facile, faites un load « mode », puis un list = 8), nous nous trouvons face à un logiciel tout ce qu'il y a de plus facile à utiliser : flèches de curseur, et première lettre de votre enchère : S par exemple pour la garde sans ou G pour garde contre.

Et le jeu me direz-vous ? Apparemment, ce Defi au Tarot semble jouer comme s'il ne connaissait pas le jeu des adversaires : Pas de roi joué bêtement lorsqu'il joue en défense, ceci au risque d'une coupe toujours fâcheuse de la part du déclarant. Et puis fait nouveau et très intéressant, si vous chassez le petit, vos partenaires renverront atout comme cela se fait ordinairement. Si un de vos partenaires possède le 21, il le jouera dès que possible afin de protéger l'éventuel petit d'un de ses partenaires. Ces trois points étaient les gros reproches faits à celui déjà testé dans nos colonnes.

Defi au Tarot comptabilise également les points. Un petit quelque chose stimule les joueurs un peu timorés ou réfrène l'ardeur des flambeurs : la présence d'un Pot comme cela se pratique dans certaines de nos chaumières.

Alors, aucune lacune à ce logiciel, penserez-vous ? Une petite, quand même : les tatillons le trouverons parfois un peu lent. Eh oui, Basic oblige ! Le plus rageant c'est que le Basic utilisé est uniquement compatible 6128. Alors possesseurs de 464 et autres 664, vous resterez frustrés.

Et c'est vraiment dommage, car ce logiciel — si nous considérons la qualité du jeu — frise la perfection. (Oui, oui, cela arrive.)

Si donc vous possédez un 6128, rendez-vous vite chez Microfolies, et procurez-vous ce défi au Tarot, il risque de ne pas y en avoir pour tout le monde !

J.-M. Henry

COURRIER

Q : J'aimerais vous demander si les lecteurs 5 pouces 1/4 sont compatibles avec les lecteurs 3 pouces (peut on transférer des programmes, par exemple avec DISCOLOGY du lecteur 3 pouces au 5 pouces 1/4). Et ainsi, peut-on s'en servir comme premier lecteur. Je vous demanderai aussi de bien vouloir me faire une liste des lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 les plus compatibles et les plus intéressants au point de vue rapport qualité/prix.

Claude Decolette
Lillers

R : Le 5 pouces 1/4 est tout à fait convenable pour le CPC 6128 à condition qu'il soit évidemment étudié pour, et prévu de façon à être connecté en tant que second lecteur. Cette sorte de drives existe par exemple chez VORTEX ou JASMIN. Rassurez vous car il est tout à fait avantageux à l'achat mais reste toutefois d'un maniement plus délicat quant aux disquettes.

Q : Je possède un CPC 464 et n'étant pas spécialiste en manipulations extérieures à partir de l'ordinateur (genre trains électriques), je voudrais savoir comment faire pour commander un appareillage électrique tel que : moteur, alarme, etc... Et plus précisément à partir de la sortie imprimante.

David Bardet
Moulins

R : Pour toutes commandes extérieures à l'ordinateur, vous avez la possibilité d'acheter des interfaces dans le commerce ou bien de les réaliser vous même. Dans ce cas. précis vous pouvez consulter des ouvrages spécialisés dans les périphériques pour AMSTRAD ou, bien sûr, vous reporter à la rubrique KIT de votre revue préférée !

Q : Je vous écris pour me renseigner sur des questions que je me pose depuis longtemps : l'assembleur est-il un langage qui demande une connaissance nécessaire du Basic ? Permet-il seulement la création d'images graphiques, ou la manipulation du son ? Enfin, quelles sont les connaissances nécessaires pour commencer à programmer sérieusement ?

Christophe Lannoy

R : Non, l'assembleur ne demande aucune connaissance particulière du Basic car ces deux langages sont totalement différents. L'assembleur est le langage interne de votre Amstrad et permet d'en commander toutes les fonctions. Pour en maîtriser la programmation, il suffit de consulter des ouvrages de références à l'assembleur sur Z80 et plus particulièrement liés à votre ordinateur préféré (par exemple chez Micro Applications).

Q : J'ai un CPC 6128 et je pense que le lecteur de disquettes fonctionne mal. A chaque fois que j'insère une disquette et que j'appelle un jeu ou un utilitaire, l'ordinateur répond « BAD COMMAND ». Pouvez vous m'éclairer sur ce problème ?

Pierre Brasseur

R : Il est en effet possible que votre problème soit lié à votre lecteur ou à la configuration matérielle. Il semble cependant plus vraisemblable qu'il soit dû à l'introduction d'une erreur durant l'écriture de la commande de chargement. Il faut donc vérifier, dans votre manuel, si la syntaxe que vous employez est correcte.

Q : Voici ma question qui intéressera certainement d'autres abonnés : quelle ampli stéréo doit-on brancher sur les CPC 6128 pour avoir un son autre que les miaulements du petit haut-parleur de l'ordinateur ?

André Silber
Saint-Mandé

R : De façon à obtenir un son « non miaulant », il vous suffit de connecter la sortie son de

votre ordinateur à l'entrée auxiliaire de n'importe quel amplificateur (par exemple un ampli de chaine stéréo). Je vous conseille vivement de vous reporter à la rubrique TRUCS ET BIDOUILLES du numéro 15 (octobre 86)

Q : Depuis bientôt un an j'achète régulièrement votre revue et j'y ai déjà trouvé la description de nombreux logiciels. Malheureusement, je suis très intéressé par le pilotage d'avion et je n'ai pas connaissance de l'existence de simulateur de vol pour les CPC 6128 d'un autre genre que STRIKE FORCE HARRIER. Peut-être pourriez vous m'aider ?

Jacques Mary
Grande Synthe

R : en commençant par les plus connus, il existe : FIGHTER PILOT, SPITFIRE 40, TOMAHAWKS, ACE, et bien d'autres encore...

Q : Mon fils possède un CPC 6128 et j'avoue modestement que ce fut pour moi l'occasion de faire mes premiers pas en micro-informatique. J'ai été tout de suite convaincu de l'intérêt des fichiers et surtout de leur gestion. L'entreprise où je travaille possède un 6128 (en plus de la grosse « bécane ») très utile pour les applications particulières. Nous avons aussi le logiciel extraordinaire DBASE II. Hélas, le collègue qui connaissait ce logiciel a quitté l'entreprise et je butte sur un point essentiel. Est-il indispensable d'avoir un second drive pour bénéficier de tous les atouts du logiciel ? Certes il fonctionne avec le seul lecteur intégré mais qu'elle fut pas ma déconvenue lorsque, après plus d'une journée passée à faire digérer au micro tout un fichier clients, l'ordinateur m'a aimablement signalé que j'était largement en dépassement de capacité de disquette ! Les 3/4 de mes entrées n'ont donc pas été enregistrées. Pas grave en soi, mais comment faire ?

Pierre Coquillard
Lanester

R : Votre problème n'est pas lié à la présence ou l'absence d'un second lecteur. En effet, il vient du fait que l'entrée des données dois s'effectuer par blocs et non en un seul morceau. Cette répartition permet ainsi d'éviter une éventuelle saturation de la disquette par l'envoi d'informations trop massives.

Q : Je possède un CPC 6128. Le lecteur de la cassette que j'ai branchée sauvegarde bien les programmes. En revanche, il refuse obstinément de les charger. Auriez-vous un truc ?

X. Lelièvre
Montbéliard

R : D'une part, il se peut que le réglage de la tête de lecture de votre magnétophone ne soit pas parfait. Ceci occasionne évidemment des problèmes de chargement mais n'empêche en aucun cas l'envoie des données, destinées à être sauvegardées, par le micro. D'autre part, prenez bien soin de sélectionner le lecteur de cassette par un TAPE avant d'effectuer une sauvegarde ou un chargement.

Q : Je possède un CPC 464 et j'aimerais vous poser quelques questions. Est-il possible de programmer sur la ROM ? D'autre part, j'ai vu dans le programme CRYPTO de mars 1987 (numéro 20) l'instruction : SAVE "CRYPTO.BIN",B,&8000,&408,&8000. J'aimerais savoir à quoi correspond le quatrième paramètre (&8000) ?

E. Rabotteau
Ceret

R : L'abréviation ROM signifie en bon français "Read Only Memory". En termes claires, c'est une mémoire qui ne peut qu'être lue et en aucun cas écrite. Vous n'avez accès qu'à la RAM (Random Access Memory) qui vous permet d'écrire vos programmes et, bien évidemment de les lire. Quant au quatrième paramètre qui vous chagrine tant, sachez qu'il correspond à l'adresse de lancement du programme binaire à sauvegarder.

Q : Je suis l'auteur d'un logiciel mais un problème subsiste. Je voudrais savoir s'il me serait possible d'utiliser les musiques que vous proposiez dans l'un des derniers numéros d'Amstrad Mag (dont Rendez-vous de J.M. Jarre) pour animer mon propre jeu ?

J.C. Vanneuville

R : Ceci est tout simplement réalisable en implantant ces programmes musicaux dans votre propre logiciel ou, si vous préférez, en les mixant.

Q : J'ai des problèmes avec le jeu CAUCHEMAR de votre numéro 29. Le message "Press play then any key" s'affiche après lancement. Que dois-je faire, je possède un 6128.

Eléonore SUD

R : Occasion rêvée d'apporter quelques précisions concernant le programme AMSAISIE

Press play then any key apparaît lorsque le fichier binaire CAUCH BIN n'est pas présent en mémoire. Je vous signale qu'il s'agit des codes hexadécimaux figurant aux pages 133, 134 et 135. Ces derniers doivent être rentrés à l'aide du programme AMSAISIE présent en page 112 (lisez attentivement le mode d'emploi). Vous pouvez ainsi, taper la totalité du listing et le sauver par l'option "S". Comme cela risque d'être fastidieux, je vous conseille de sauver ceux-ci en plusieurs fois. Prenons l'exemple de trois fichiers.

Après le lancement de AMSAISIE, rentrez (par exemple) les codes de 8DD0 à 95A7 (cette seconde adresse ne vous est pas indiquée, je vous la signale pour préciser ma démonstration) et sauvez par "S" un premier fichier sous le nom CAUCH1. L'adresse suivante 95A8 s'affiche. Notez-la.

Poursuivez ultérieurement votre travail en précisant cette fois 95A8 (précédemment noté) comme adresse de début. Stoppez (par exemple) vore saisie en 9867, et sauvez ce second fichier sous le nom CAUCH2. L'adresse suivante 9868 s'affiche. Notez-là.

Terminez finalement votre travail en indiquant 9868 comme adresse de début et sauvez ce dernier fichier sous le nom CHAUCH3.

Vous avez donc sur disquette les fichiers CAUCH1.BIN, CAUCH2.BIN, CHAUCH3.BIN qu'il va falloir réunir en un seul fichier CAUCH.BIN. Sachez que le chargement d'un fichier binaire, passe obligatoirement par un MEMORY "adresse inférieure à l'adresse d'implantation" (généralement adresse moins un) préalable, assurant la protection dudit fichier et évitant l'apparition d'un message d'erreur de type MEMORY FULL. Dans le cas de CAUCHEMAR et d'après l'exemple ci-dessus, voici comment procéder :

— Allumez l'ordinateur et placez votre disquette contenant les trois fichiers.

— Tapez le petit programme suivant et lancez-le (les commandes ci-dessous peuvent être tapées en direct, mais il est plus élégant de les réunir en un programme) :

```
10 MEMORY &8DCF
20 LOAD"CAUCH1.BIN", &8DD0
30 LOAD"CAUCH2.BIN", &95A8
40 LOAD"CAUCH3.BIN", &9868
50 SAVE"CAUCH.BIN", B,
&8DD0, &10AC
```

— A l'apparition de "Ready" voilà votre fichier unique sauvegardé. Le programme ci-dessus ne sert plus à rien (souvenez-vous quand même de la façon de procéder), ni les fichiers CAUCH1, 2 et 3 désormais inutiles (vous pouvez les effacer de votre disquette).

— Si vous désirez sauver ce programme sur K7 (à l'attention des possesseurs de 464), il convient, en ligne 20 du programme Basic (page 127), de rajouter un point d'exclamation au début de CAUCH.BIN, soit "!CAUCH. BIN", etc.

Je vous souhaite de passer de bons moments avec le jeu CAUCHEMAR d'excellente facture.

Q : Je désirerais acheter un crayon optique pour mon CPC équipé d'un écran monochrome. Je voudrais donc savoir s'il est possible qu'un crayon optique fonctionne normalement sur ce type d'écran. Si non pourquoi ?

Esquieu Fabien
St Germain les Vergnes

R : Les stylos optiques fonctionnent grâce au principe de la détection du passage du faisceau cathodique. Le principe en est le suivant : un «compteur» est initialisé au départ du spot et est arrêté lorsque celui-ci est détecté par la pointe du stylo optique. La valeur du «comp-

teur» ainsi obtenue permet donc de connaître la position exacte de l'endroit pointé par le manipulateur. C'est pourquoi les stylos optiques fonctionnent aussi bien sur moniteurs couleurs que sur moniteurs monochromes.

Q : Je vous écris car j'ai un petit problème. Possédant un Amstrad 6128 depuis peu, je voudrais pouvoir mettre mes logiciels cassettes, que j'utilisais pour mon CPC 464, sur disquettes. Pour cela, je voudrais savoir si Discology le permet (logiciel dont vous faites la publicité depuis de nombreux mois dans Amstrad Magazine) ?
Sinon, pourriez-vous m'indiquer d'autres logiciels pouvant le faire ? Merci d'avance.

Fernandez J.Jacques
Talence

R : Discology est un utilitaire très performant qui permet sous certaines conditions le transfert de cassette à disquette. En effet, certains programmes machines contenus sur cassettes viennent se loger sur la plage mémoire réservé à l'Amsdos. Ceci rend donc leur transfert de cassette à disquette inutile puisqu'une fois sur disquette ils ne pourrront être lancés. Dans ce cas, il vous faudra faire appel au Relogeur qui, lors du transfert d'un programme rebelle de cassette à disquette, sera adjoint au début de celui-ci. Ceci permettra, pendant le chargement, le transfert du programme en dessous du DOS. Pour replacer le programme à sa position d'origine, il vous faudra alors faire appel au Relogeur à l'aide d'un Call dont l'adresse vous sera fournie par Discology.

Q : Cher Amstrad Magazine. Etant en possession d'un CPC 6128 à clavier Qwerty, j'aimerais savoir si je ne pourrais pas l'échanger contre un clavier Azerty. Ceci me permettrait de m'éviter la recherche des touches car je suis habituée à saisir sur un clavier Azerty. Si oui, pourrais-je toujours utiliser mes programmes avec ce nouveau clavier ?

Christine Lascober

R : Il est malheureusement impossible d'échanger votre unité centrale à clavier Qwerty pour un clavier Azerty. Il vous faudrait tout simplement racheter le dernier cri des CPC 6128 à clavier Azerty. D'autre part, il existe des problèmes de compatibilité pour ces nouveaux claviers en ce qui concerne certains logiciels Amstrad développés dans le commerce.

MEA-CULPA

Utilitaire 208 Ko du numéro 30. Si vous désirez morceler en plusieurs fichiers la saisie (par AMSAISIE) de UTIL208 et créer ultérieurement un fichier unique (longueur & AEE), voici comment procéder : Sauvez plusieurs fichiers en notant à chaque fois l'adresse de début. Exemple : UTIL1 (&9000), UTIL2 (&9320), UTIL3 (&97F8). Lancez ensuite le programme suivant (ou entrez les commandes en direct) :

```
10 MEMORY &8FFF
20 LOAD"UTIL1.BIN",&9000
30 LOAD"UTIL2.BIN",&9320
40 LOAD"UTIL3.BIN",&97F8
50 SAVE"UTIL208.BIN",B,&9000,&AEE
```

Le lancement de UTIL208, nécessite bien évidemment un CALL &9000 en fin de ligne du petit programme de chargement : soit :

```
10 MODE 2 : MEMORY &8FFF : LOAD "UTIL208.BIN", &9000 : CALL &9000
```

A l'attention des possesseurs de 464 + DDI : sachez que l'option "copieur" de cet utilitaire, provoque un RESET malencontreux. Dommage. Toutefois les transferts peuvent s'effectuer manuellement à l'aide du programme RSX.208. Exemple : formatez une disquette par l'option FORMATEUR. Lancez RSX.208 et le petit programme CAT.bas qui doit normalement figurer sur la disquette formatée. Charger le programme source à transférer (par exemple MOUCHE) par 178 :LOAD"MOUCHE". placez votre disquette 208 Ko et faites 208:SAVE"MOUCHE". Le tour est joué.

Dossier graphisme et son du N° 30 : à signaler la présence d'une erreur microscopique dans le tonitruant programme Basic de la page 123 : en ligne 10, remplacez la valeur 90 par la valeur 30 (évident !).

THE DREAM WALKER

Une vieille légende prétend qu'un vieux château abandonné, peuplé de molosses regorge de rubis. Sourd aux mises en garde de votre entourage, vous décidez un beau jour d'explorer la sinistre demeure...

Sauvegardez le listing Basic sous un nom de votre choix et entrez les codes hexadécimaux du second listing à l'aide du programme AMSAISIE (reportez-vous à son mode d'emploi). Spécifiez 7F6C comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option 'S' sous le nom DREAM (à la suite du programme Basic dans le cas d'une sauvegarde K7). Si le courage vous manque pour saisir en une seule fois la totalité des codes, n'hésitez pas, en morcelant votre travail, à créer plusieurs fichiers (DREAM1, DREAM2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite après un MEMORY &7F6B et sauvegardés ainsi dans un fichier unique :
SAVE''DREAM.BIN'',b,&7F6C,&1FB4

Stéphane Vallois

```
10 '***** D R E A M - W A L K E R * [1045]
****
20 MODE 1:IF PEEK(&7F6C)<>&21 THEN  [5106]
MEMORY &733C :LOAD"DREAM.BIN",&7F6C
30 CALL &8B50:POKE &8B83,0          [1348]
40 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:PEN 1  [1874]
50 PRINT TAB(13)"THE DREAM-WALKER": [1574]
PRINT
60 PRINT TAB(20)"de":PRINT          [1544]
70 PRINT TAB(13)"Stephane Vallois": [3262]
PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
80 PRINT "[1]...................Jo [3582]
uer au Joystick"
90 PRINT "[2]...........Jouer au c [4358]
lavier(Curseur)":POKE &7FCD,20
100 a$=INKEY$                       [278]
110 IF a$="1" THEN POKE &8104,74:PO [3870]
KE &810C,75:POKE &8114,72:POKE &811
C,73:GOTO 140
120 IF a$="2" THEN POKE &8104,8:POK [3689]
E &810C,1:POKE &8114,0:POKE &811C,2
:GOTO 140
130 GOTO 100                        [417]
140 FOR i=1 TO 30:SOUND 4,0,10,7,0, [2297]
0,i:NEXT
150 POKE &8BEB,0:POKE &8B83,1:MODE  [2615]
0:PEN 5
160 CALL &7F6C:POKE &8B83,0         [1089]
170 IF PEEK(&80C3)=ASC("2") AND PEE [6469]
K(&80C4)=ASC("6") THEN LOCATE 3,20:
PRINT"Vous avez gagne!":FOR i=1 TO
4000:NEXT :GOTO 20
180 LOCATE 3,20:PRINT"Vous avez per [4777]
du!":FOR i=1 TO 3000:NEXT :GOTO 20
```

```
7F6C:21 84 85 11 D5 85 01 51:D2
7F74:00 ED B0 21 F8 8E 11 A0:E8
7F7C:73 01 60 09 ED B0 21 D0:66
7F84:80 11 E3 80 01 13 00 ED:F8
7F8C:B0 21 6C 80 11 99 80 01:F3
7F94:2D 00 ED B0 3E 00 CD 0E:F6
7F9C:BC 3E 07 32 F2 80 CD 64:F1
7FA4:81 E5 DD E1 CD D8 7F CD:38
7FAC:A6 81 3A F5 80 FE 00 C8:C7
7FB4:CD 50 82 CD 19 BD CD 19:5B
7FBC:BD CD 26 86 3E 2F CD 1E:C9
7FC4:BB 28 E7 C9 00 1A 01 01:F2
7FCC:1A 06 0C 0C 09 09 06 06:A1
7FD4:02 02 18 18 21 00 C0 06:6E
7FDC:08 C5 06 14 E5 DD E5 C5:AE
7FE4:E5 21 58 9A 01 40 00 1E:BA
7FEC:41 DD 7E 00 BB 28 04 09:F7
7FF4:1C 18 F9 E5 DD E1 E1 3E:62
7FFC:10 32 A0 87 CD 9F 87 C1:98
8004:DD E1 E1 23 23 23 23 DD:8C
800C:23 10 D1 C1 11 50 00 19:CB
8014:10 C7 DD 21 C8 7F 06 10:C6
801C:C5 3E 10 90 DD 46 00 48:AA
8024:DD E5 CD 32 BC DD E1 DD:BC
802C:23 C1 10 EC 21 84 85 11:C7
8034:D5 85 01 51 00 ED B0 21:1E
803C:00 C0 CD C6 80 21 00 C8:78
8044:CD C6 80 21 00 D0 CD C6:5B
804C:80 21 00 D8 CD C6 80 21:79
8054:99 80 CD 60 80 21 C0 80:FB
805C:CD 60 80 C9 7E FE 00 28:F6
8064:06 CD 5A BB 23 18 F5 C9:C5
806C:1F 0E 01 45 4E 45 52 47:8B
8074:49 45 20 20 20 20 20 20:42
807C:20 20 20 20 20 20 20 20:FC
8084:20 20 20 20 20 20 53 43:5A
808C:4F 52 45 3A 30 30 00 1F:AB
8094:07 03 30 30 00 1F 0E 01:AC
809C:45 4E 45 52 47 49 45 20:3B
80A4:20 20 20 20 20 20 20 20:24
80AC:20 20 20 20 20 20 20 20:2C
80B4:20 20 20 53 43 4F 52 45:10
80BC:3A 30 30 00 1F 07 03 30:2F
80C4:30 00 3A F5 80 47 36 FF:9F
80CC:23 10 FB C9 00 00 00 00:43
80D4:30 30 00 00 00 00 00 00:B4
80DC:00 00 00 03 00 00 33 00:92
80E4:00 00 00 30 30 00 00 00:C4
80EC:00 00 00 00 00 00 03 00:6F
80F4:00 33 AF 32 EE 80 32 EF:17
80FC:80 32 F0 80 32 F1 80 3E:7F
8104:08 CD 1E BB C4 24 81 3E:DA
810C:01 CD 1E BB C4 2A 81 3E:E1
8114:00 CD 1E BB C4 30 81 3E:EE
811C:02 CD 1E BB C4 36 81 C9:89
8124:F6 FF 32 EF 80 C9 F6 FF:F9
812C:32 EE 80 C9 F6 FF 32 F0:2D
8134:80 C9 F6 FF 32 F1 80 C9:5F
813C:3A E7 80 CB 3F CB 3F 4F:C1
8144:3A E8 80 CB 3F CB 3F CB:46
814C:3F CB 3F 47 04 AF C6 14:EA
8154:10 FC 81 4F 06 00 C5 CD:49
815C:64 81 C1 09 22 EC 80 C9:E3
8164:3A F2 80 47 04 21 00 73:70
816C:11 A0 00 19 10 FD C9 3A:C7
8174:E5 80 21 58 98 FE 00 CC:35
817C:9C 81 3A E6 80 FE 00 CC:84
8184:A1 81 E5 DD E1 3A E3 80:67
818C:4F 3A E4 80 5F AF 57 47:A6
8194:3E 20 32 A0 87 C3 9C 87:B2
819C:01 00 01 09 C9 01 80 00:72
81A4:09 C9 21 E7 80 11 E3 80:F3
81AC:01 04 00 ED B0 3A E9 80:72
81B4:21 58 98 FE 00 CC DA 81:6B
81BC:3A EA 80 FE 00 CC DF 81:0B
81C4:E5 DD E1 3A E7 80 4F 3A:12
81CC:E8 80 5F AF 57 47 3E 20:BF
81D4:32 A0 87 C3 9C 87 01 00:95
81DC:01 09 C9 01 80 00 09 C9:83
81E4:3A C3 80 3C 32 C3 80 3E:D1
81EC:2F C9 E5 3E 33 32 F5 80:62
81F4:E5 C5 21 00 C0 CD C6 80:13
81FC:21 00 C8 CD C6 80 21 00:9A
8204:D0 CD C6 80 21 00 D8 CD:2F
820C:C6 80 3A C4 80 FE 39 CC:55
8214:E4 81 3C 32 C4 80 21 C0:8E
821C:80 CD 60 80 C1 E1 3E 41:EC
8224:77 21 58 9A 01 40 00 1E:8F
822C:41 3E 53 BB 28 04 09 1C:8C
8234:18 F9 E5 DD E1 3A E8 80:0C
823C:C6 10 5F 3A E7 80 4F 06:E9
8244:00 50 3E 10 32 A0 87 CD:8A
824C:9C 87 E1 C9 3A E8 80 FE:3B
8254:60 CA 0A 83 CD 3C 81 2A:41
825C:EC 80 7E FE 53 CC EE 81:54
8264:01 14 00 09 7E FE 46 CA:90
826C:AC 82 FE 44 CA A1 82 FE:49
8274:51 CA AC 82 FE 52 CA AC:05
827C:82 3A E8 80 FE 60 CA 0A:54
8284:83 06 08 C5 3A E8 80 3C:3A
828C:3C 32 E8 80 CD 3A 85 CD:3D
8294:73 81 CD A6 81 C1 10 EB:BA
829C:21 F3 80 34 C9 3A F3 80:5C
82A4:FE 07 DA AC 82 C3 7D 82:F5
82AC:AF 32 F3 80 CD F6 80 3A:FF
82B4:F0 80 FE 00 C2 06 84 3A:2A
82BC:EF 80 FE 00 C2 D1 84 3A:FC
82C4:EE 80 FE 00 C2 69 84 3A:9B
82CC:F1 80 FE 00 C2 D4 82 C9:9E
82D4:3A E8 80 FE 50 CA FF 82:91
82DC:2A EC 80 01 14 00 09 7E:90
82E4:FE 52 C0 06 08 C5 3A E8:6B
82EC:80 3C 3C 32 E8 80 CD 3A:07
82F4:85 CD 73 81 CD A6 81 C1:71
```

```
82FC:10 EB C9 2A EC 80 01 14:ED
8304:00 09 7E FE 52 C0 3A F2:4A
830C:80 C6 03 32 F2 80 AF 32:5D
8314:E8 80 CD 0E BC CD 64 81:48
831C:E5 DD E1 CD D8 7F CD A6:D9
8324:81 C9 3A E7 80 FE 00 C8:58
832C:2B 7E FE 51 C8 01 14 00:84
8334:09 7E FE 51 C8 E5 06 04:44
833C:C5 3A E8 80 3D 3D 3D 3D:1A
8344:32 E8 80 3A E7 80 3D 32:71
834C:E7 80 CD 4D 85 CD 73 81:96
8354:CD A6 81 C1 10 E2 E1 3A:99
835C:E7 80 FE 00 C8 01 14 00:21
8364:09 7E FE 51 C8 01 EB FF:70
836C:09 7E FE 51 C8 06 04 C5:5C
8374:3A E8 80 3C 3C 3C 3C 32:BB
837C:E8 80 3A E7 80 3D 32 E7:5E
8384:80 CD 4D 85 CD 73 81 CD:B4
838C:A6 81 C1 10 E2 C9 3A E7:D3
8394:80 FE 4C C8 23 7E FE 51:99
839C:C8 01 14 00 09 7E FE 51:D2
83A4:C8 E5 06 04 C5 3A E8 80:45
83AC:3D 3D 3D 3D 32 E8 80 3A:F7
83B4:E7 80 3C 32 E7 80 CD 4D:8D
83BC:85 CD 73 81 CD A6 81 C1:3A
83C4:10 E2 E1 3A E7 80 FE 4C:05
83CC:C8 01 14 00 09 7E FE 51:02
83D4:C8 01 ED FF 09 7E FE 51:E2
83DC:C8 01 14 00 09 7E FE 51:12
83E4:C8 06 04 C5 3A E8 80 3C:DC
83EC:3C 3C 3C 32 E8 80 3A E7:DE
83F4:80 3C 32 E7 80 CD 4D 85:6B
83FC:CD 73 81 CD A6 81 C1 10:05
8404:E2 C9 3A E8 80 FE 00 CA:9D
840C:41 84 2A EC 80 01 D8 FF:C3
8414:09 7E FE 51 C8 3A EE 80:DE
841C:FE 00 C2 92 83 3A EF 80:1E
8424:FE 00 C2 26 83 06 08 C5:E4
842C:3A E8 80 3D 3D 32 E8 80:66
8434:CD 3A 85 CD 73 81 CD A6:78
843C:81 C1 10 EB C9 3A F2 80:72
8444:FE 00 C8 FE 01 C8 FE 02:55
844C:C8 D6 03 32 F2 80 3E 50:A3
8454:32 E8 80 3E 00 CD 0E BC:47
845C:CD 64 81 E5 DD E1 CD D8:DA
8464:7F CD A6 81 C9 3A E7 80:C5
846C:FE 4C CA A4 84 2A EC 80:C2
8474:23 7E FE 51 C8 01 EC FF:9C
847C:09 7E FE 51 C8 AF 32 E9:68
8484:80 06 04 C5 3A EA 80 EE:E9
848C:FF 32 EA 80 3A E7 80 3C:88
8494:32 E7 80 CD 4D 85 CD 73:90
849C:81 CD A6 81 C1 10 E4 C9:13
84A4:3A F2 80 FE 02 C8 FE 05:9F
84AC:C8 FE 08 C8 FE 0B C8 FE:95
84B4:0E C8 3C 32 F2 80 3E 04:30
84BC:32 E7 80 3E 00 CD 0E BC:AE
84C4:CD 64 81 E5 DD E1 CD D8:42
84CC:7F CD A6 81 C9 3A E7 80:2D
84D4:FE 00 CA 0D 85 2A EC 80:48
84DC:2B 7E FE 51 C8 01 EC FF:0C
84E4:09 7E FE 51 C8 3E FF 32:75
84EC:E9 80 06 04 C5 3A EA 80:4C
84F4:EE FF 32 EA 80 3A E7 80:A2
84FC:3D 32 E7 80 CD 4D 85 CD:C2
8504:73 81 CD A6 81 C1 10 E4:26
850C:C9 3A F2 80 FE 00 C8 FE:CA
8514:03 C8 FE 06 C8 FE 09 C8:FF
851C:FE 0C C8 3D 32 F2 80 3E:92
8524:48 32 E7 80 3E 00 CD 0E:A3
852C:BC CD 64 81 E5 DD E1 CD:8F
8534:D8 7F CD A6 81 C9 CD 26:C0
853C:86 CD 19 BD CD 26 86 CD:30
8544:19 BD CD 26 86 CD 19 BD:BB
854C:C9 CD 19 BD CD 26 86 CD:83
8554:19 BD CD 19 BD CD 26 86:CB
855C:CD 19 BD CD 19 BD CD 26:1A
8564:86 CD 19 BD CD 19 BD CD:82
856C:26 86 CD 19 BD CD 19 BD:E3
8574:CD 26 86 CD 19 BD CD 19:FB
857C:BD CD 26 86 CD 19 BD C9:A3
8584:2C 40 00 00 00 09 00 00:7E
858C:38 20 40 FF FF 00 09 00:B0
8594:00 38 40 40 FF FF 00 03:D2
859C:00 18 48 40 40 00 00 00:01
85A4:04 00 00 48 40 40 00 00:F5
85AC:00 00 00 00 48 48 60 FF:20
85B4:FF 00 0D 00 3C 48 3E 60:67
85BC:FF FF 00 0D 01 2C 38 34:E5
85C4:60 FF FF 00 0D 02 1C 28:FA
85CC:2A 60 FF FF 00 0D 03 0C:F5
85D4:18 2C 40 00 00 00 09 00:E6
85DC:00 38 20 40 FF FF 00 09:00
85E4:00 00 38 40 40 FF FF 00:1F
85EC:03 00 18 48 40 40 00 00:54
85F4:00 04 00 00 48 40 40 00:45
85FC:00 00 00 00 00 48 48 60:71
8604:FF FF 00 0D 00 3C 48 3E:57
860C:60 FF FF 00 0D 01 2C 38:62
8614:34 60 FF FF 00 0D 02 1C:57
861C:28 2A 60 FF FF 00 0D 03:62
8624:0C 18 FD 21 D5 85 CD BD:D0
862C:86 FD 21 DE 85 CD BD 86:C9
8634:FD 21 E7 85 CD BD 86 FD:51
863C:21 F0 85 CD BD 86 FD 21:86
8644:F9 85 CD BD 86 FD 21 02:78
864C:86 CD BD 86 FD 21 0B 86:17
8654:CD BD 86 FD 21 14 86 CD:6F
865C:BD 86 FD 21 1D 86 CD BD:70
8664:86 C9 3A F5 80 FE 00 C8:AE
866C:3A F2 80 FE 0D 28 36 FD:04
8674:7E 01 C6 0A 47 3A E8 80:32
867C:D6 28 FE 24 D0 3A E7 80:93
8684:C6 14 47 FD 7E 00 C6 1A:86
868C:90 FE 0A D0 3A F5 80 3D:66
8694:32 F5 80 6F 26 C0 36 00:4C
869C:26 C8 36 00 26 D0 36 00:72
86A4:26 D8 36 00 C9 FD 7E 01:A3
86AC:D6 20 C6 0A 47 3A E8 80:E1
86B4:D6 20 D6 28 FE 24 D0 18:38
86BC:C4 3A F2 80 FD BE 05 C0:32
86C4:CD 66 86 FD 7E 06 FE 00:82
86CC:28 05 3D FD 77 06 C9 3E:3D
86D4:06 FD 77 06 FD 7E 04 FE:57
86DC:00 C2 E9 86 EE FF FD 77:F4
86E4:04 CD 48 87 C9 FD 7E 02:50
86EC:FE 00 C2 1D 87 FD 7E 00:51
86F4:FD BE 08 CA 11 87 CD 48:B4
86FC:87 FD 7E 00 3C 3C FD 77:70
8704:00 FD 7E 03 EE FF FD 77:6A
870C:03 CD 48 87 C9 CD 48 87:97
8714:F6 FF FD 77 02 CD 48 87:A2
871C:C9 FD 7E 00 FD BE 07 CA:73
8724:3D 87 CD 48 87 FD 7E 00:86
872C:3D 3D FD 77 00 FD 7E 03:1F
8734:EE FF FD 77 03 CD 48 87:BB
873C:C9 CD 48 87 AF FD 77 02:4D
8744:CD 48 87 C9 21 BD 87 FD:92
874C:7E 02 FE 00 C4 7A 87 FD:13
8754:7E 03 FE 00 C4 7F 87 FD:21
875C:4E 00 FD 5E 01 06 00 50:E3
8764:E5 DD E1 3E 10 32 A0 87:35
876C:3E 08 32 A8 87 CD 9C 87:8A
8774:3E 04 32 A8 87 C9 01 00:68
877C:01 09 C9 01 80 00 09 C9:29
8784:62 6B 11 BD 89 29 19 5E:CF
878C:23 56 62 6B 09 C9 7C C6:6D
8794:08 D0 11 50 C8 19 7C C9:7A
879C:CD 84 87 06 10 11 D0 02:F4
87A4:19 C5 E5 06 04 DD 7E 00:53
87AC:4E A9 77 23 DD 23 10 F5:C9
87B4:E1 CD 92 87 67 C1 10 E9:23
87BC:C9 00 00 00 00 00 00 80:8C
87C4:00 00 00 00 00 00 40 80:0B
87CC:00 00 00 00 00 00 C0 C0:D3
```

```
87D4:00 00 00 00 00 40 C0 C0:1B
87DC:80 00 00 00 00 C0 C0 C0:23
87E4:C0 00 00 00 C0 C0 C0 C0:2B
87EC:C0 00 00 C0 C0 C0 C0 80:B3
87F4:80 00 40 C0 C0 C0 C0 80:BB
87FC:00 00 C0 C0 C0 C0 C0 00:43
8804:00 00 C0 C0 C0 C0 C0 80:CC
880C:00 40 80 C0 C0 80 C0 80:94
8814:00 40 00 C0 80 00 40 C0:1C
881C:00 40 40 C0 80 00 00 C0:24
8824:00 00 C0 C0 00 00 00 40:6C
882C:80 40 C0 00 00 00 00 00:34
8834:80 40 00 00 00 00 00 00:7C
883C:00 00 00 00 00 00 00 80:44
8844:00 00 00 00 00 00 40 80:8C
884C:00 00 00 00 00 00 C0 C0:54
8854:00 00 00 00 00 40 C0 C0:9C
885C:80 00 00 00 00 C0 C0 C0:A4
8864:C0 00 00 00 C0 C0 C0 C0:AC
886C:C0 00 00 C0 C0 C0 C0 80:34
8874:80 00 40 C0 C0 C0 C0 80:3C
887C:00 00 C0 C0 C0 C0 C0 00:C4
8884:00 00 C0 C0 C0 C0 C0 00:CC
888C:00 40 80 C0 80 00 C0 80:54
8894:00 40 00 40 C0 00 40 80:1C
889C:00 40 00 00 C0 00 40 80:E4
88A4:00 00 00 00 C0 00 C0 00:AC
88AC:00 00 00 00 40 80 C0 00:B4
88B4:00 00 00 00 40 80 00 00:FC
88BC:00 00 40 00 00 00 00 00:84
88C4:00 00 40 80 00 00 00 00:0C
88CC:00 00 C0 C0 00 00 00 00:D4
88D4:00 40 C0 C0 80 00 00 00:9C
88DC:00 C0 C0 C0 C0 00 00 00:64
88E4:00 C0 C0 C0 C0 C0 00 00:2C
88EC:00 40 40 C0 C0 C0 C0 00:F4
88F4:00 00 40 C0 C0 C0 C0 80:3C
88FC:00 00 00 C0 C0 C0 C0 C0:44
8904:00 00 40 C0 C0 C0 C0 C0:8D
890C:00 00 40 C0 40 C0 C0 40:95
8914:80 00 C0 80 00 40 C0 00:5D
891C:80 00 C0 00 00 40 C0 80:65
8924:80 40 80 00 00 00 C0 C0:6D
892C:00 40 00 00 00 00 00 C0:B5
8934:80 00 00 00 00 00 00 00:3D
893C:80 00 40 00 00 00 00 00:85
8944:00 00 40 80 00 00 00 00:8D
894C:00 00 C0 C0 00 00 00 00:55
8954:00 40 C0 C0 80 00 00 00:1D
895C:00 C0 C0 C0 C0 00 00 00:E5
8964:00 C0 C0 C0 C0 C0 00 00:AD
896C:00 40 40 C0 C0 C0 C0 00:75
8974:00 00 40 C0 C0 C0 C0 80:BD
897C:00 00 00 C0 C0 C0 C0 C0:C5
8984:00 00 00 C0 C0 C0 C0 C0:CD
898C:00 00 40 C0 00 40 C0 40:55
8994:80 00 40 80 00 C0 80 00:9D
899C:80 00 40 80 00 C0 00 00:25
89A4:80 00 00 C0 00 C0 00 00:2D
89AC:00 00 00 C0 40 80 00 00:B5
89B4:00 00 00 00 40 80 00 00:FD
89BC:00 00 C0 00 C8 00 D0 00:9D
89C4:D8 00 E0 00 E8 00 F0 00:DD
89CC:F8 50 C0 50 C8 50 D0 50:E5
89D4:D8 50 E0 50 E8 50 F0 50:2D
89DC:F8 A0 C0 A0 C8 A0 D0 A0:35
89E4:D8 A0 E0 A0 E8 A0 F0 A0:7D
89EC:F8 F0 C0 F0 C8 F0 D0 F0:85
89F4:D8 F0 E0 F0 E8 F0 F0 F0:CD
89FC:F8 40 C1 40 C9 40 D1 40:D8
8A04:D9 40 E1 40 E9 40 F1 40:22
8A0C:F9 90 C1 90 C9 90 D1 90:2A
8A14:D9 90 E1 90 E9 90 F1 90:72
8A1C:F9 E0 C1 E0 C9 E0 D1 E0:7A
8A24:D9 E0 E1 E0 E9 E0 F1 E0:C2
8A2C:F9 30 C2 30 CA 30 D2 30:CD
8A34:DA 30 E2 30 EA 30 F2 30:16
8A3C:FA 80 C2 80 CA 80 D2 80:1E
```

```
8A44:DA 80 E2 80 EA 80 F2 80:66
8A4C:FA D0 C2 D0 CA D0 D2 D0:6E
8A54:DA D0 E2 D0 EA D0 F2 D0:B6
8A5C:FA 20 C3 20 CB 20 D3 20:C1
8A64:DB 20 E3 20 EB 20 F3 20:0A
8A6C:FB 70 C3 70 CB 70 D3 70:12
8A74:DB 70 E3 70 EB 70 F3 70:5A
8A7C:FB C0 C3 C0 CB C0 D3 C0:62
8A84:DB C0 E3 C0 EB C0 F3 C0:AA
8A8C:FB 10 C4 10 CC 10 D4 10:B5
8A94:DC 10 E4 10 EC 10 F4 10:FE
8A9C:FC 60 C4 60 CC 60 D4 60:06
8AA4:DC 60 E4 60 EC 60 F4 60:4E
8AAC:FC B0 C4 B0 CC B0 D4 B0:56
8AB4:DC B0 E4 B0 EC B0 F4 B0:9E
8ABC:FC 00 C5 00 CD 00 D5 00:A9
8AC4:DD 00 E5 00 ED 00 F5 00:F2
8ACC:FD 50 C5 50 CD 50 D5 50:FA
8AD4:DD 50 E5 50 ED 50 F5 50:42
8ADC:FD A0 C5 A0 CD A0 D5 A0:4A
8AE4:DD A0 E5 A0 ED A0 F5 A0:92
8AEC:FD F0 C5 F0 CD F0 D5 F0:9A
8AF4:DD F0 E5 F0 ED F0 F5 F0:E2
8AFC:FD 40 C6 40 CE 40 D6 40:ED
8B04:DE 40 E6 40 EE 40 F6 40:37
8B0C:FE 90 C6 90 CE 90 D6 90:3F
8B14:DE 90 E6 90 EE 90 F6 90:87
8B1C:FE E0 C6 E0 CE E0 D6 E0:8F
8B24:DE E0 E6 E0 EE E0 F6 E0:D7
8B2C:FE 30 C7 30 CF 30 D7 30:E2
8B34:DF 30 E7 30 EF 30 F7 30:2B
8B3C:FF 80 C7 80 CF 80 D7 80:33
8B44:DF 80 E7 80 EF 80 F7 80:7B
8B4C:FF 00 00 00 21 57 8B CD:A6
8B54:DA BC C9 00 00 00 00 00:3E
8B5C:81 60 8B 00 F5 C5 D5 E5:C7
8B64:DD E5 FD E5 3A 82 8B 3D:17
8B6C:32 82 8B 3A 83 8B FE 00:7C
8B74:28 03 CD 85 8B FD E1 DD:C2
```




```
8B7C:E1 E1 D1 C1 F1 C9 01 01:17
8B84:00 3A 82 8B FE 00 C0 3E:52
8B8C:0F 32 82 8B 3A EB 8B 32:47
8B94:84 8B 21 EC 8B 5F 16 00:3B
8B9C:19 19 3A EB 8B 3C 32 EB:62
8BA4:8B 7E FE FF CC D4 8B 57:B7
8BAC:23 7E 6A 67 22 DC 8B 21:53
8BB4:D9 8B CD AA BC 3A 84 8B:1F
8BBC:21 72 8D 5F 16 00 19 19:0E
8BC4:7E 57 23 7E 6A 67 22 E5:9D
8BCC:8B 21 E2 8B CD AA BC C9:6C
8BD4:32 EB 8B C1 C9 81 01 01:14
8BDC:00 00 00 07 21 00 82 01:12
```

```
8BE4:01 00 00 00 07 21 00 00:98
8BEC:38 02 38 02 DE 01 DE 01:A9
8BF4:DE 01 DE 01 AA 01 AA 01:93
8BFC:7B 01 7B 01 7B 01 66 01:62
8C04:7B 01 7B 01 AA 01 AA 01:DE
8C0C:AA 01 AA 01 FA 01 FA 01:E4
8C14:7E 02 7E 02 7E 02 38 02:5A
8C1C:FA 01 FA 01 DE 01 DE 01:5C
8C24:DE 01 DE 01 38 02 38 02:E2
8C2C:38 02 38 02 38 02 5A 02:C2
8C34:38 02 38 02 FA 01 FA 01:2A
8C3C:FA 01 FA 01 5A 02 5A 02:76
8C44:F6 02 F6 02 F6 02 F6 02:B0
8C4C:38 02 38 02 DE 01 DE 01:0A
8C54:DE 01 DE 01 AA 01 AA 01:F4
8C5C:7B 01 7B 01 7B 01 66 01:C3
8C64:7B 01 7B 01 AA 01 AA 01:3E
8C6C:AA 01 AA 01 FA 01 FA 01:44
8C74:7E 02 7E 02 7E 02 38 02:BA
8C7C:FA 01 FA 01 DE 01 DE 01:BC
8C84:DE 01 FA 01 38 02 38 02:5E
8C8C:5A 02 5A 02 5A 02 A4 02:D2
8C94:5A 02 5A 02 38 02 38 02:4C
8C9C:38 02 38 02 F6 02 F6 02:8C
8CA4:38 02 38 02 38 02 38 02:18
8CAC:38 02 38 02 3F 01 3F 01:2C
8CB4:3F 01 3F 01 3F 01 3F 01:40
8CBC:3F 01 3F 01 3F 01 52 01:5B
8CC4:7B 01 7B 01 AA 01 AA 01:9E
8CCC:AA 01 AA 01 FA 01 FA 01:A4
8CD4:7E 02 7E 02 7E 02 38 02:1A
8CDC:FA 01 FA 01 DE 01 DE 01:1C
8CE4:DE 01 DE 01 38 02 38 02:A2
8CEC:38 02 38 02 38 02 5A 02:82
8CF4:38 02 38 02 FA 01 FA 01:EA
8CFC:FA 01 FA 01 5A 02 5A 02:36
8D04:F6 02 F6 02 F6 02 F6 02:71
8D0C:F6 02 F6 02 3F 01 3F 01:09
8D14:3F 01 3F 01 3F 01 3F 01:A1
8D1C:3F 01 3F 01 3F 01 52 01:BC
8D24:7B 01 7B 01 AA 01 AA 01:FF
8D2C:AA 01 AA 01 FA 01 FA 01:05
8D34:7E 02 7E 02 7E 02 38 02:7B
8D3C:FA 01 FA 01 DE 01 DE 01:7D
8D44:DE 01 FA 01 38 02 38 02:1F
8D4C:5A 02 5A 02 5A 02 A4 02:93
8D54:5A 02 5A 02 38 02 38 02:0D
8D5C:38 02 38 02 38 02 38 02:D1
8D64:38 02 38 02 38 02 38 02:D9
8D6C:38 02 38 02 FF 00 38 02:A6
8D74:1C 01 DE 01 1C 01 BE 00:D8
8D7C:1C 01 AA 01 1C 01 7B 01:6A
8D84:1C 01 BE 00 66 01 7B 01:CF
8D8C:1C 01 AA 01 FD 00 9F 00:7D
8D94:FD 00 FA 01 FD 00 7E 02:96
8D9C:3F 01 FD 00 38 02 FA 01:9B
8DA4:3F 01 DE 01 1C 01 B3 00:20
8DAC:1C 01 38 02 B3 00 38 02:7D
8DB4:1C 01 B3 00 5A 02 38 02:A7
8DBC:B3 00 FA 01 2D 01 BE 00:E3
8DC4:2D 01 5A 02 BE 00 F6 02:91
8DCC:2D 01 BE 00 2D 01 38 02:AD
8DD4:1C 01 DE 01 1C 01 BE 00:38
8DDC:1C 01 AA 01 1C 01 7B 01:CA
8DE4:1C 01 BE 00 66 01 7B 01:2F
8DEC:1C 01 AA 01 FD 00 9F 00:DD
8DF4:FD 00 FA 01 FD 00 7E 02:F6
8DFC:3F 01 FD 00 38 02 FA 01:FB
8E04:3F 01 DE 01 1C 01 B3 00:81
8E0C:FA 01 38 02 B3 00 5A 02:DE
8E14:FD 00 BE 00 A4 02 5A 02:5F
8E1C:BE 00 38 02 1C 01 EF 00:AE
8E24:1C 01 BE 00 F6 02 38 02:BF
8E2C:38 02 38 02 38 02 38 02:A2
8E34:38 02 3F 01 EF 00 9F 00:CA
8E3C:EF 00 3F 01 EF 00 3F 01:28
8E44:EF 00 BE 00 52 01 7B 01:4E
8E4C:EF 00 AA 01 FD 00 9F 00:10
```




```
8E54:FD 00 FA 01 3F 01 7E 02:9A
8E5C:3F 01 FD 00 38 02 FA 01:5C
8E64:3F 01 DE 01 1C 01 B3 00:E1
8E6C:1C 01 38 02 B3 00 38 02:3E
8E74:1C 01 B3 00 5A 02 38 02:68
8E7C:B3 00 FA 01 2D 01 BE 00:A4
8E84:2D 01 5A 02 BE 00 F6 02:52
8E8C:2D 01 BE 00 2D 01 BE 00:F2
8E94:2D 01 3F 01 EF 00 9F 00:1E
8E9C:EF 00 3F 01 EF 00 3F 01:88
8EA4:EF 00 BE 00 52 01 7B 01:AE
8EAC:EF 00 AA 01 FD 00 9F 00:70
8EB4:FD 00 FA 01 3F 01 7E 02:FA
8EBC:3F 01 FD 00 38 02 FA 01:BC
8EC4:3F 01 DE 01 1C 01 B3 00:41
8ECC:FA 01 38 02 B3 00 5A 02:9E
8ED4:FD 00 BE 00 A4 02 5A 02:1F
8EDC:BE 00 38 02 1C 01 EF 00:6E
8EE4:1C 01 BE 00 F6 02 38 02:7F
8EEC:38 02 38 02 38 02 38 02:62
8EF4:38 02 00 00 41 41 41 41:C0
8EFC:41 41 41 41 41 41 41 41:92
8F04:41 41 41 41 41 41 41 41:9B
8F0C:41 41 41 41 41 41 41 41:A3
8F14:41 41 41 41 41 41 41 41:AB
8F1C:41 41 41 41 41 41 41 41:B3
8F24:41 41 41 41 41 41 41 41:BB
8F2C:41 41 41 41 41 41 41 41:C3
8F34:41 41 41 41 41 41 41 41:CB
8F3C:41 41 41 41 41 41 41 41:D3
8F44:41 41 41 41 45 41 45 41:E3
8F4C:45 41 45 41 45 41 45 41:F3
8F54:45 41 45 41 45 41 45 41:FB
8F5C:51 51 51 52 51 51 52 51:75
8F64:51 51 51 51 51 51 51 51:7B
8F6C:51 51 51 51 45 45 45 52:60
8F74:45 45 52 45 45 45 45 45:38
8F7C:45 45 45 45 45 45 45 45:33
8F84:45 45 45 52 45 45 52 45:55
8F8C:45 45 45 45 45 45 45 45:43
8F94:45 45 45 45 41 41 41 41:3B
8F9C:41 41 41 41 45 45 45 45:43
8FA4:45 45 45 45 45 45 45 45:5B
8FAC:41 41 41 41 41 41 41 41:43
8FB4:4B 45 4B 45 4B 45 4B 45:83
8FBC:4B 45 4B 45 41 41 41 41:6F
8FC4:41 41 41 41 4B 45 4B 45:77
8FCC:4B 45 4B 45 4B 45 4B 45:9B
8FD4:41 41 41 41 41 41 41 41:6B
8FDC:4B 45 4B 45 4B 45 4B 45:AB
```

```
8FE4:4B 45 4B 45 45 41 45 41:9F
8FEC:45 41 45 41 4B 45 4B 45:A7
8FF4:4B 45 4B 45 4B 45 4B 45:C3
8FFC:51 51 51 51 51 51 51 51:13
9004:51 51 51 51 51 51 51 51:1C
900C:51 51 51 51 45 45 45 45:F4
9014:45 45 45 45 45 45 45 45:CC
901C:45 45 45 45 45 45 45 45:D4
9024:45 45 45 45 45 45 45 45:DC
902C:45 45 45 45 45 45 45 45:E4
9034:45 45 45 45 45 45 45 45:EC
903C:41 41 41 41 41 41 41 41:D4
9044:41 41 41 41 41 41 41 41:DC
904C:45 45 4B 4B 41 41 41 41:00
9054:41 41 41 41 41 41 41 41:EC
905C:41 41 41 41 45 45 4B 4B:10
9064:41 41 41 41 41 41 41 41:FC
906C:41 41 41 41 41 41 41 41:04
9074:45 45 4B 4B 41 53 41 41:3A
907C:41 41 41 41 41 41 41 41:14
9084:41 41 41 41 45 45 4B 4B:38
908C:4C 51 41 41 41 41 41 41:3F
9094:41 41 41 41 41 41 41 41:2C
909C:51 51 51 51 51 51 41 41:94
90A4:41 41 41 41 41 41 41 41:3C
90AC:41 41 41 41 45 45 45 45:54
90B4:4E 41 41 41 41 41 41 41:59
90BC:41 41 41 41 41 41 41 41:54
90C4:45 45 45 45 41 41 41 41:6C
90CC:41 41 41 41 41 41 41 41:64
90D4:41 41 41 41 51 51 51 41:9C
90DC:51 51 52 41 41 41 41 41:A5
90E4:41 41 41 41 41 41 41 41:7C
90EC:51 41 41 41 41 51 52 41:B5
```

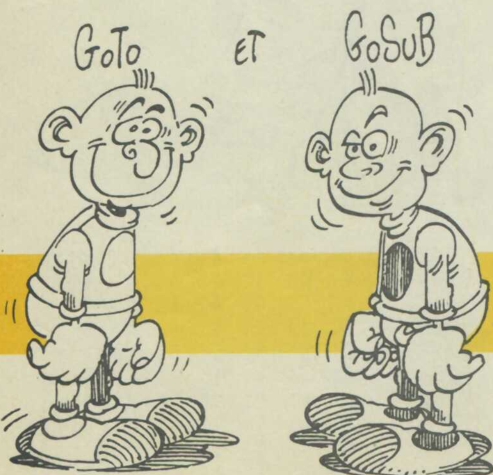
```
914C:51 51 51 51 45 45 45 45:35
9154:45 45 52 45 45 45 45 45:1A
915C:45 45 45 45 45 45 45 45:15
9164:45 45 45 45 45 45 52 45:2A
916C:45 45 45 45 45 45 45 45:25
9174:45 45 45 45 41 41 41 41:1D
917C:41 41 41 41 45 45 45 45:25
9184:45 45 45 45 45 45 45 45:3D
918C:41 41 41 41 41 41 41 41:25
9194:45 45 45 45 45 45 45 45:4D
919C:45 45 45 45 41 41 41 41:45
91A4:41 41 41 41 45 4B 4B 4B:5F
91AC:4B 4B 4B 4B 45 4B 4B 45:89
91B4:41 41 41 41 41 41 41 41:4D
91BC:45 4B 4B 4B 4B 4B 4B 4B:9F
91C4:45 4B 4B 45 41 41 53 53:9D
91CC:53 53 53 41 45 4B 4B 4B:BD
91D4:4B 4B 4B 4B 45 4B 4B 45:B1
91DC:51 51 51 51 51 51 51 51:F5
91E4:51 51 51 51 45 51 51 51:F1
91EC:51 51 51 51 45 45 45 45:D5
91F4:45 45 45 45 45 4E 41 4D:BA
91FC:45 4E 41 4D 45 45 45 45:C2
9204:45 45 45 45 45 45 45 45:BE
920C:45 41 41 41 41 41 41 41:AA
9214:45 45 45 45 45 45 45 45:CE
921C:41 41 41 41 41 41 41 41:B6
9224:41 41 41 41 41 41 41 41:BE
922C:45 45 4B 4B 41 41 41 41:E2
9234:41 41 41 41 41 41 41 41:CE
923C:41 41 41 41 45 45 4B 4B:F2
9244:41 41 41 41 41 41 41 41:DE
924C:41 41 41 41 41 41 41 41:E6
9254:45 45 4B 4B 41 41 41 41:0A
```




```
90F4:41 41 41 41 41 41 41 41:8C
90FC:41 41 41 41 51 41 41 41:A4
9104:41 51 52 41 41 41 41 41:BE
910C:41 41 41 41 41 41 41 41:A5
9114:51 41 41 41 41 51 52 41:DE
911C:41 41 41 41 41 41 41 41:B5
9124:41 41 41 41 51 53 41 41:DF
912C:53 51 52 41 41 41 41 53:0A
9134:53 53 41 41 41 41 41 41:F1
913C:51 45 51 51 45 51 52 51:3E
9144:51 51 51 51 51 51 51 51:5D
```

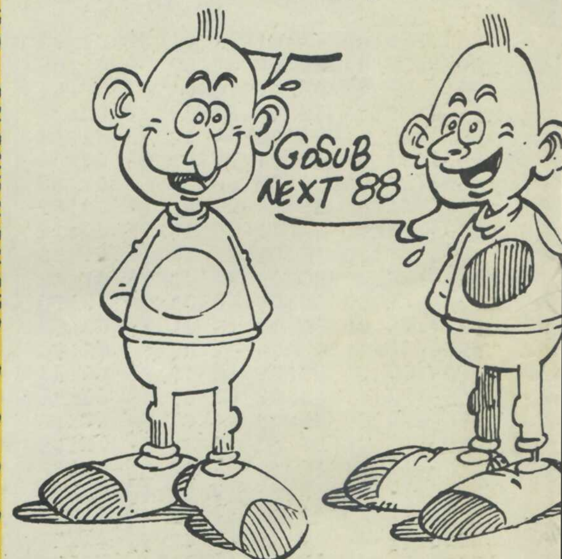
```
925C:41 41 41 41 41 41 41 41:F6
9264:41 41 41 41 45 45 4B 4B:1A
926C:4C 4C 51 41 41 41 41 41:2C
9274:41 41 41 41 41 41 41 41:0E
927C:51 51 51 51 51 51 51 41:86
9284:41 41 41 41 41 41 41 41:1E
928C:41 41 41 41 45 45 45 45:36
9294:4E 41 41 41 41 41 41 41:3B
929C:41 41 41 41 41 41 41 41:36
92A4:45 45 45 45 41 41 41 41:4E
92AC:41 41 41 41 41 41 41 41:46
```

```
92B4:41 41 41 41 41 41 41 41:4E
92BC:41 51 52 51 45 45 45 45:97
92C4:45 45 45 45 45 45 45 45:7E
92CC:53 41 41 41 41 51 52 51:A9
92D4:45 45 45 45 45 45 45 45:8E
92DC:45 45 45 45 51 51 41 41:A6
92E4:41 51 52 45 4E 41 4D 45:C0
92EC:4E 41 4D 45 4E 41 4D 45:C0
92F4:4E 41 41 53 41 51 52 45:D2
92FC:41 41 41 45 41 41 41 45:9E
9304:41 41 41 45 41 41 41 51:B3
930C:51 51 52 45 4C 4C 4C 45:01
9314:4C 4C 4C 45 4C 4C 4C 45:F9
931C:41 41 41 41 4D 51 52 51:F4
9324:51 51 51 51 51 51 51 51:3F
932C:51 51 51 51 41 41 41 41:07
9334:41 51 52 51 45 45 45 45:10
933C:45 45 45 45 45 45 45 45:F7
9344:41 41 41 41 41 51 52 51:10
934C:45 45 45 45 45 45 45 45:07
9354:45 45 45 45 45 45 45 45:0F
935C:45 45 45 45 45 43 43 41:0F
9364:41 41 43 43 45 45 45 45:13
936C:45 45 45 45 45 45 45 45:27
9374:45 41 42 41 41 41 42 41:15
937C:45 45 45 45 45 4E 41 4D:44
9384:45 4E 41 4D 45 41 42 41:41
938C:41 41 42 41 45 4B 4B 45:44
9394:45 41 41 41 45 41 41 41:37
939C:45 41 42 41 41 41 42 41:3D
93A4:45 4B 4B 45 45 4C 4C 4C:80
93AC:45 4C 4C 4C 45 41 42 41:71
93B4:41 53 42 41 45 4B 4B 45:7E
93BC:51 51 51 51 51 51 51 51:D7
93C4:51 41 44 44 44 44 44 41:7E
93CC:51 51 51 51 45 45 45 45:B7
93D4:45 45 45 45 45 41 41 41:83
93DC:41 41 41 41 45 45 45 45:87
93E4:45 45 45 45 45 45 45 45:9F
93EC:45 41 41 41 41 41 41 41:8B
93F4:45 45 45 45 45 45 45 45:AF
93FC:41 41 41 41 41 41 41 41:97
9404:41 41 41 41 41 41 41 41:A0
940C:45 45 4B 4B 41 41 41 41:C4
9414:41 41 41 41 41 41 41 41:B0
941C:41 41 41 41 45 45 4B 4B:D4
9424:41 41 41 41 41 41 41 41:C0
942C:41 41 41 41 41 41 41 41:C8
9434:45 45 4B 4B 41 41 41 41:EC
943C:41 41 41 41 41 41 41 41:D8
9444:41 41 41 41 45 45 4B 4B:FC
944C:4C 4C 4C 51 41 41 41 41:19
9454:41 41 41 41 41 41 41 41:F0
```




```
945C:51 51 51 51 51 51 51 51:78
9464:41 41 41 41 41 41 41 41:00
946C:41 41 41 41 45 45 45 45:18
9474:4E 41 41 41 41 41 41 41:1D
947C:41 41 41 41 41 41 41 41:18
9484:45 45 45 45 41 41 41 41:30
948C:41 41 41 41 41 41 41 41:28
9494:41 41 41 41 41 41 41 41:30
949C:41 51 52 51 45 45 45 45:79
94A4:45 45 45 45 45 45 45 45:60
94AC:41 41 41 41 41 51 52 51:79
94B4:4E 41 4D 45 4E 41 4D 45:8A
94BC:4E 41 4D 45 41 41 41 41:75
94C4:41 51 52 45 41 41 41 45:89
94CC:41 41 41 45 41 41 41 45:70
94D4:41 41 41 41 41 41 52 45:85
94DC:41 41 41 45 41 41 41 45:80
94E4:41 41 41 45 47 47 47 47:9C
94EC:41 41 52 45 41 53 41 45:B3
94F4:41 53 41 45 41 53 41 45:BC
94FC:46 46 46 46 51 51 52 51:ED
9504:51 51 51 51 51 51 51 51:21
950C:51 51 51 51 46 46 46 46:FD
9514:45 51 52 51 45 45 45 45:F6
951C:45 45 45 45 45 45 45 45:D9
9524:46 46 46 46 45 51 52 51:0A
952C:45 45 45 45 45 45 45 45:E9
9534:45 45 45 45 45 41 41 41:E5
953C:41 41 41 41 41 41 41 45:DD
9544:41 41 41 41 45 45 45 45:F1
954C:42 41 41 41 41 41 41 41:EA
9554:41 41 41 42 41 41 41 41:F2
955C:45 45 45 45 42 41 41 41:0A
9564:41 41 41 41 41 41 41 42:02
956C:41 41 41 41 45 4B 4B 45:25
9574:42 41 41 41 41 41 41 41:12
957C:41 41 41 42 41 41 41 41:1A
9584:45 4B 4B 45 45 4C 4C 4C:62
958C:4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C 45:7A
9594:41 53 53 41 45 45 45 45:65
959C:51 51 51 51 51 51 51 51:B9
95A4:51 51 51 51 51 51 51 51:C1
95AC:51 51 51 51 45 45 45 45:99
95B4:45 45 45 45 45 45 45 45:71
95BC:45 45 45 45 45 45 45 45:79
95C4:45 45 45 45 45 45 45 45:81
95CC:45 45 45 45 45 45 45 45:89
95D4:45 45 45 45 45 45 45 45:91
95DC:41 41 41 41 41 41 41 41:79
95E4:41 41 41 41 41 41 41 41:81
95EC:45 45 45 45 43 43 43 43:A1
95F4:41 41 41 41 41 41 41 41:91
95FC:41 41 41 41 45 4B 4B 45:B5
9604:41 41 41 42 41 41 41 41:A3
960C:41 41 41 41 41 41 41 41:AA
9614:45 4B 4B 45 41 41 41 42:CF
961C:41 41 41 41 41 41 41 49:C2
9624:41 41 41 41 45 45 45 45:D2
962C:41 41 41 42 41 47 47 47:DD
9634:47 47 47 48 47 47 47 47:03
963C:51 51 51 51 44 44 44 44:26
9644:44 46 46 46 46 46 46 46:08
964C:46 46 46 46 45 45 45 45:0E
9654:4A 4A 4A 4A 4A 46 46 46:2E
965C:46 46 46 46 46 46 46 46:22
9664:45 45 45 45 4A 4A 4A 4A:36
966C:4A 46 46 46 46 46 46 46:36
9674:46 46 46 46 51 51 51 51:66
967C:51 51 52 51 51 51 51 51:9B
9684:51 51 51 51 51 51 51 51:A2
968C:51 4F 4F 4F 50 45 52 45:8C
9694:50 4F 4F 45 50 4F 4F 45:90
969C:50 4F 4F 45 51 4F 4F 4F:A3
96A4:4F 45 52 45 4F 4F 4F 45:97
96AC:4F 4F 4F 45 4F 4F 4F 45:A6
96B4:51 51 51 51 51 51 52 51:D3
96BC:51 51 51 51 51 51 51 51:DA
96C4:51 51 51 51 51 4F 4F 4F:DC
```

```
96CC:50 45 52 45 50 4F 4F 45:C1
96D4:50 4F 4F 45 50 4F 4F 51:DC
96DC:51 4F 4F 4F 4F 45 52 45:DB
96E4:4F 4F 4F 45 4F 4F 4F 45:DE
96EC:4F 4F 4F 51 51 51 51 51:04
96F4:51 51 51 51 51 51 51 51:12
96FC:51 51 51 51 51 51 51 51:1A
9704:45 45 45 45 45 45 45 45:C3
970C:45 45 45 45 45 45 45 45:CB
9714:45 45 45 51 51 51 51 51:03
971C:51 51 51 51 51 51 51 51:3B
9724:51 51 51 51 51 51 51 51:43
972C:45 52 41 45 4E 41 4D 45:01
9734:4E 41 4D 45 4E 41 4D 45:0D
973C:4E 41 4D 45 45 52 41 45:11
9744:41 41 41 45 41 41 41 45:EB
974C:41 41 41 45 41 53 41 45:05
9754:51 52 41 45 41 41 41 45:1C
975C:41 41 41 45 41 41 41 51:0F
9764:51 51 51 51 51 52 41 45:68
976C:41 41 41 45 41 41 41 45:13
9774:41 41 41 45 4E 41 4D 51:40
977C:51 52 41 45 41 41 41 45:44
9784:41 41 41 45 41 41 41 45:2B
```




```
978C:41 41 41 51 51 52 41 45:60
9794:41 53 41 45 41 41 41 45:4D
979C:41 41 41 45 41 41 41 51:4F
97A4:51 51 51 51 51 51 51 51:C3
97AC:51 51 51 51 51 51 51 51:CB
97B4:51 51 51 51 51 51 51 51:D3
97BC:41 41 41 41 41 51 51 46:80
97C4:46 46 46 46 46 46 46 46:8B
97CC:45 52 51 4E 41 41 41 41:9D
97D4:41 4D 51 46 46 46 46 46:A8
97DC:46 46 46 46 45 52 51 41:B4
97E4:41 41 41 41 41 41 51 46:98
97EC:46 46 46 46 46 46 46 46:B3
97F4:51 52 51 41 41 41 41 41:C4
97FC:41 41 51 46 46 46 46 46:C4
9804:46 46 46 46 51 52 51 41:E9
980C:41 41 41 41 41 41 51 46:C1
9814:46 46 46 46 46 46 46 46:DC
981C:51 52 45 41 41 41 41 41:E1
9824:41 41 51 46 46 46 46 46:ED
982C:46 46 46 46 51 52 45 41:05
9834:53 53 53 53 53 41 51 46:43
983C:46 46 46 46 46 46 46 46:04
9844:51 51 51 51 51 51 51 51:64
984C:51 51 51 46 46 46 46 46:35
9854:46 46 46 46 00 00 C0 80:44
985C:00 00 40 80 00 00 C0 80:F4
```



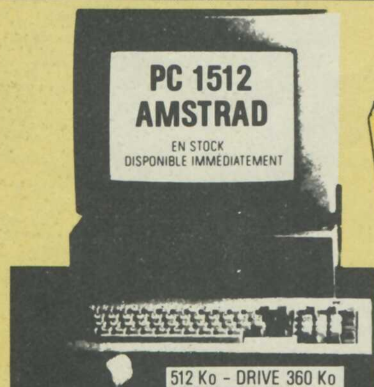
```
9864:00 00 C0 00 00 00 C0 00:7C
986C:00 00 00 80 00 00 40 C0:84
9874:00 00 40 C0 00 00 40 C0:0C
987C:00 00 C0 C0 00 00 C0 40:94
9884:00 00 C0 40 00 40 C0 40:5C
988C:C0 C0 80 C0 00 C0 40 C0:A4
9894:00 40 40 C0 00 00 00 80:EC
989C:00 00 40 00 00 00 40 80:34
98A4:00 00 40 80 00 00 40 80:BC
98AC:00 00 40 80 00 00 40 00:44
98B4:00 00 00 80 00 00 40 80:8C
98BC:00 00 40 80 00 00 00 80:94
98C4:00 00 00 80 00 00 00 80:5C
98CC:00 00 00 00 00 00 40 80:24
98D4:00 00 C0 80 00 00 C0 80:EC
98DC:00 00 40 80 00 00 C0 80:74
98E4:00 00 C0 00 00 00 C0 00:FC
98EC:00 00 00 80 00 00 40 C0:04
98F4:00 00 40 C0 00 00 40 C0:8C
98FC:00 00 40 C0 00 00 40 C0:94
9904:00 00 C0 C0 00 C0 C0 80:1D
990C:00 00 C0 40 00 00 00 C0:65
9914:00 00 40 C0 00 00 00 80:2D
991C:00 00 40 00 00 00 40 80:B5
9924:00 00 40 80 00 00 40 80:3D
992C:00 00 40 80 00 40 40 00:05
9934:00 40 00 80 00 40 40 80:8D
993C:00 C0 40 C0 00 C0 80 C0:95
9944:00 C0 80 C0 C0 40 00 80:5D
994C:40 80 00 40 00 C0 00 C0:65
9954:00 00 40 80 40 C0 00 00:AD
995C:40 80 00 00 40 C0 00 00:B5
9964:00 C0 00 00 00 C0 00 00:7D
996C:40 00 00 00 C0 80 00 00:85
9974:C0 80 00 00 C0 80 00 00:8D
997C:C0 C0 00 00 80 C0 00 00:D5
9984:80 C0 00 00 80 C0 80 00:1D
998C:C0 40 C0 C0 C0 80 C0 00:A5
9994:C0 80 80 00 40 00 00 00:2D
999C:00 80 00 00 40 80 00 00:75
99A4:40 80 00 00 40 80 00 00:BD
99AC:40 80 00 00 00 80 00 00:85
99B4:40 00 00 00 40 80 00 00:4D
99BC:40 80 00 00 40 00 00 00:55
99C4:40 00 00 00 40 00 00 00:DD
99CC:00 00 00 00 40 80 00 00:25
99D4:40 C0 00 00 40 C0 00 00:6D
99DC:40 80 00 00 40 C0 00 00:35
99E4:00 C0 00 00 00 C0 00 00:FD
99EC:40 00 00 00 C0 80 00 00:05
99F4:C0 80 00 00 C0 80 00 00:0D
99FC:C0 80 00 00 C0 80 00 00:15
9A04:C0 C0 00 00 40 C0 C0 00:DE
9A0C:80 C0 00 00 C0 00 00 00:A6
9A14:C0 80 00 00 40 00 00 00:2E
9A1C:00 80 00 00 40 80 00 00:F6
9A24:40 80 00 00 40 80 00 00:3E
9A2C:40 80 00 00 00 80 80 00:86
9A34:40 00 80 00 40 80 80 00:CE
9A3C:C0 80 C0 00 C0 40 C0 00:96
9A44:C0 40 C0 00 40 00 80 C0:1E
9A4C:80 00 40 80 C0 00 C0 00:A6
9A54:40 80 00 00 00 00 00 00:AE
9A5C:00 00 00 00 00 00 00 00:F6
9A64:00 00 00 00 00 00 00 00:FE
9A6C:00 00 00 00 00 00 00 00:06
9A74:00 00 00 00 00 00 00 00:0E
9A7C:00 00 00 00 00 00 00 00:16
9A84:00 00 00 00 00 00 00 00:1E
9A8C:00 00 00 00 00 00 00 00:26
9A94:00 00 00 00 00 54 AA 00:2C
9A9C:00 54 AA 00 00 54 AA 00:32
9AA4:00 54 AA 00 54 FE FE AA:36
9AAC:54 FE FE AA 54 AA 54 AA:3C
9AB4:54 AA 54 AA 54 AA 54 AA:46
9ABC:54 AA 54 AA 54 FE FE AA:4C
9AC4:54 FE FE AA 00 54 AA 00:56
9ACC:00 54 AA 00 00 54 AA 00:62
```




```
9AD4:00 54 AA 00 00 00 00 00:6C
9ADC:00 00 00 00 00 00 00 00:76
9AE4:00 00 00 00 00 00 00 00:7E
9AEC:00 00 00 00 00 00 00 00:86
9AF4:00 00 00 00 00 00 00 00:8E
9AFC:00 00 00 00 00 00 00 00:96
9B04:00 00 00 00 00 00 00 00:9F
9B0C:CF CF CF CF 45 CF 45 CF:0B
9B14:CF CF CF CF CF CF CF CF:27
9B1C:CF 00 CF CF CF CF 8A 45:91
9B24:CF 8A 45 CF CF CF CF CF:68
9B2C:00 00 00 00 00 00 00 00:C7
9B34:00 00 00 00 00 00 00 00:CF
9B3C:00 00 00 00 00 00 00 00:D7
9B44:00 00 00 00 00 00 00 00:DF
9B4C:00 00 00 00 00 00 00 00:E7
9B54:00 00 00 00 C9 C3 C3 CC:0A
9B5C:C3 C3 F3 E6 C3 F3 F3 E6:E5
9B64:D3 F3 F3 E6 F3 F3 F3 E6:5D
9B6C:F3 F3 F3 E6 D9 F3 F3 CC:51
9B74:CC CC CC CC C3 C6 CC C3:57
9B7C:D3 F3 C9 C3 F3 F3 C9 D3:EB
9B84:F3 F3 C9 F3 F3 F3 D9 F3:73
9B8C:F3 F3 D9 F3 F3 E6 CC F3:71
9B94:CC CC CC CC CB 41 CB 41:77
9B9C:C3 41 C3 41 CB 41 CB 41:57
9BA4:C3 41 C3 41 C7 82 C7 82:D9
9BAC:41 C3 41 C3 82 C7 82 C7:E1
9BB4:82 C3 82 C3 82 C7 82 C7:6B
9BBC:82 C3 82 C3 41 CB 41 CB:F9
9BC4:41 C3 41 C3 82 C7 82 C7:F9
9BCC:C3 41 C3 41 CB 41 CB 41:87
9BD4:C3 41 C3 41 00 00 00 00:77
9BDC:00 00 00 00 00 00 00 00:77
9BE4:00 00 00 00 00 00 00 00:7F
9BEC:00 00 00 00 00 00 00 00:87
9BF4:00 00 00 00 00 00 00 00:8F
9BFC:00 00 00 00 00 00 00 00:97
9C04:00 00 00 00 00 C7 00 C7:2E
9C0C:82 41 82 41 8A 41 8A 41:C4
9C14:C3 41 C3 41 F0 F0 F0 F0:78
9C1C:00 50 A0 00 00 50 A0 00:98
9C24:00 50 A0 00 00 50 A0 00:A0
9C2C:00 50 A0 00 00 50 A0 00:A8
9C34:00 50 A0 00 00 50 A0 00:B0
9C3C:00 50 A0 00 00 50 A0 00:B8
9C44:00 50 A0 00 00 C7 A0 C7:FE
9C4C:82 41 82 41 8A 41 8A 41:04
9C54:C3 41 C3 41 00 00 00 00:F8
9C5C:00 00 00 00 00 00 00 00:F8
9C64:00 00 00 00 00 00 00 00:00
9C6C:00 00 00 00 00 00 00 00:08
9C74:00 00 00 00 00 00 00 00:10
9C7C:F0 F0 F0 F0 A0 A0 A0 50:08
9C84:F0 A0 F0 50 F0 50 F0 F0:10
9C8C:F0 F0 F0 F0 A0 F0 50 F0:B8
9C94:A0 A0 F0 50 F2 F2 F2 F2:78
9C9C:F1 F1 F1 F1 F2 F2 F2 F2:C4
9CA4:F1 F1 F1 F1 F2 F2 F2 F2:CC
```

```
9CAC:F1 F1 F1 F1 F2 F2 F2 F2:D4
9CB4:F1 F1 F1 F1 F2 F2 F2 F2:DC
9CBC:F1 F1 F1 F1 F2 F2 F2 F2:E4
9CC4:F1 F1 F1 F1 F2 F2 F2 F2:EC
9CCC:F1 F1 F1 F1 F2 F2 F2 F2:F4
9CD4:F1 F1 F1 F1 FF FF FF FE:2F
9CDC:FE FC FC FE FE F0 F0 FE:48
9CE4:FE F0 F0 FE FE F0 F0 FE:38
9CEC:FE F0 F0 FE FE F0 F0 FE:40
9CF4:FE F0 F0 FE FE F0 F0 FE:48
9CFC:FE F0 F0 FE FE F0 F0 FE:50
9D04:FE F0 F0 FE FE F0 F0 FE:59
9D0C:FE F0 F0 FE FF FF FF FE:80
9D14:FC FC FC FC F3 F3 F3 F3:6D
9D1C:C3 F3 E3 C3 E3 D3 C3 F3:81
9D24:51 C3 D3 00 00 E3 A2 00:2D
9D2C:00 51 00 00 00 51 00 00:6B
9D34:00 E3 A2 00 00 E3 A2 00:DB
9D3C:00 E3 A2 00 00 E3 A2 00:E3
9D44:00 E3 A2 00 00 51 00 00:B7
9D4C:00 51 00 00 00 E3 A2 00:BF
9D54:51 C3 D3 00 C9 C3 C3 CC:F3
9D5C:C3 C3 F3 E6 00 F3 F3 E6:24
9D64:00 51 F3 E6 00 00 F3 E6:04
9D6C:00 00 51 E6 00 00 51 CC:5D
9D74:00 00 44 CC 00 00 00 C3:E4
9D7C:00 00 00 C3 00 00 00 D3:AF
9D84:00 00 00 F3 00 00 00 51:65
9D8C:00 00 00 51 00 00 00 51:CB
9D94:00 00 00 44 C9 C3 C3 CC:90
9D9C:C3 C3 F3 E6 C3 F3 F3 00:41
9DA4:D3 F3 A2 00 F3 F3 00 00:8F
9DAC:F3 A2 00 00 D9 A2 00 00:59
9DB4:CC 88 00 00 C3 00 00 00:68
9DBC:D3 00 00 00 F3 00 00 00:1F
9DC4:F3 00 00 00 A2 00 00 00:F6
9DCC:A2 00 00 00 A2 00 00 00:AD
9DD4:88 00 00 00 F5 F8 F5 F8:D3
9DDC:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:2D
9DE4:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:35
9DEC:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:3D
9DF4:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:45
9DFC:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:4D
9E04:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:56
9E0C:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:5E
9E14:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:66
9E1C:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:6E
9E24:FF FF FF FE FF FF FF FE:B8
9E2C:FF FA FF FE FF F5 F5 FE:A7
9E34:FF F5 F5 FE FF FA FF FE:AF
9E3C:FF FA FF FE FF FF FF FE:CB
9E44:FF FF FF FE FC FC FC FC:CD
9E4C:F5 F8 F5 F8 F5 F8 F5 F8:9E
9E54:F5 F8 F5 F8 C9 C3 C3 CC:E7
9E5C:C3 C3 F3 E6 C3 F3 F3 E6:E8
9E64:D3 F3 F3 E6 F3 F3 F3 E6:60
9E6C:F3 F3 F3 E6 D9 F3 F3 CC:54
9E74:CC CC CC CC C3 C6 CC C3:5A
9E7C:D3 F3 C9 C3 F3 F3 C9 D3:EE
9E84:F3 F3 C9 F3 F3 F3 D9 F3:76
9E8C:F3 F3 D9 F3 F3 E6 CC F3:74
9E94:CC CC CC CC FF FF FF FF:5E
9E9C:FC FC FC FC 00 00 00 00:2A
9EA4:00 00 00 00 00 00 00 00:42
9EAC:00 00 00 00 00 00 00 00:4A
9EB4:00 00 00 00 FF FF FF FF:4E
9EBC:FC FC FC FC 00 00 00 00:4A
9EC4:00 00 00 00 00 00 00 00:62
9ECC:00 00 00 00 00 00 00 00:6A
9ED4:00 00 00 00 00 00 00 00:72
9EDC:00 00 00 00 00 00 00 00:7A
9EE4:00 00 00 00 00 00 00 00:82
9EEC:00 00 00 00 00 41 00 00:CB
9EF4:00 E9 8A 00 44 E9 DB 00:0D
9EFC:EC E9 DB AA EC E9 DB AA:4E
9F04:EC E9 DB AA EC E9 DB AA:57
9F0C:44 E9 DB 00 00 E9 8A 00:26
9F14:00 41 00 00 55 54 49 4E:34
9F1C:53 20 20 42 41 00 00 00:D1
```

TOUT EST PROMO CHEZ HYPER-CB



Livré avec moniteur H.T.		MONO	COUL
SD	1 DRIVE	4 997 F	6 890 F
DD	2 DRIVE	6 290 F	8 190 F
HD	DISK DUR 20 Mo	8 990 F	10 890 F

EN STOK.
DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT.

IMPRIMANTES

IMPRIMANTES 9 AIGUIL.	TTC
-DMP 2000	1690
-DMP 3160	2290
-DMP 4000	3990

IMPRIMANTES 24 AIGUIL.	TTC
-LQ 3500	4020
-SL-80-AI	3895

AUTRES IMPRIMANTES	HT
-MP-1300-AI	5054
-MP-5300-AI	5898
-SP-180-AI	1424
-LX 800	2440

IMPRIMANTES LASER	HT
-JAPY HERMES 1010	25900
-JAPY HERMES 2010	32900

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 29-02-88

PC 1512 SD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
~~7 350 F~~ HT ~~8 710 F~~ TTC
MONO
7 190 F HT
8 520 F TTC

PC 1512 SD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
~~9 250 F~~ HT ~~10 870 F~~ TTC
COULEUR
9 090 F HT
10 780 F TTC

CARTE DISQUE DUR TANDON 20 Mo
~~2 520 F~~ HT ~~2 890 F~~ TTC
2 300 F HT
2 720 F TTC

AMSTRAD

PC 1512 DD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
~~8 650 F~~ HT ~~10 250 F~~ TTC
MONO
8 490 F HT
10 070 F TTC

PC 1512 DD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
~~10 550 F~~ HT ~~12 510 F~~ TTC
COULEUR
10 390 F HT
12 320 F TTC

PC 1512 HD
HD 20 mono ~~9 890 F~~ HT — **8 990 F HT**
HD 20 couleur ~~11 890 F~~ HT — **10 890 F HT**
CADEAU
1 CONSOLE DE JEUX SEGA
(VALEUR 990 F)

DISPONIBLE

PC 1640 ECD
AVEC DISQUE DUR 20 Mo
13 390 F HT
COULEUR 15 880 F TTC
CADEAU
ABILITY + OU UNE CONSOLE SEGA
(VALEUR 990 F)

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de
15000 F*
A VOTRE NOM.
IMMÉDIATEMENT.
* sur un compte à votre nom
HYPER CB Carte Blanche

NOUVEAU TRAITEMENT DE TEXTE PCW 9512 AMSTRAD



5 490 F HT
6 512 F TTC
IMPRIMANTE A MARGUERITE

PCW 8 256	PCW 8 512
3 997 F H.T. 4 740 F T.T.C.	4 997 F H.T. 5 926 F T.T.C.

IMPRIMANTE AMSTRAD LQ 3500 - 24 AIGUILLES MATRICIELLE

NOUVEAU



3 390 F HT

4020 F TTC

DEMONSTRATION
AUX MAGASINS HYPER-CB

Qualité courrier. Compatible Epson. Compatible IBM.
Jeu de caractères graphiques. Jeu de caractères internationaux.
Mode graphique point par point. Plus de 100 combinaisons de style de caractères différents. Silencieuse. Chargement du papier aisé.
Listing = 160 CPS. Courrier = 54 CPS.

DISPONIBLE

JEUX PC 1512/1640 TTC

-HITS PC	230
-JET	590
-KOBYASHINARU	100
-MACADAM BUMPER	290
-MARCHE A L'OMBRE	270
-M.G.T.	220
-MEAN 18	190
-NECROMANCIEN	130
-ORPHEE	240
-PASSAGERS DU VENT	290
-PITSTOP 2	190
-PSI 5 TRADING	180
-SABOTEUR 2	130
-SHANGAI	220
-SILENT SERVICE	265
-SOLO FLIGHT	210
-SPITFIRE ACE	195
-STARGLIDER	170
-STORM	100
-STRIKE	100
-SUB BATTLE	220
-SUMMERGAMES 2	220
-SUPER TENNIS	260
-TEMPLE APSHAI	220
-TERA	220
-TOP SECRET	240
-TRIVIAL POURSUITE	265
-WINTERGAMES	220
-WORLD GAMES	220
-SAUVEGARDE CD 1525	6520
-SAUVEGARDE/5 CARTOUCH.	1750
-SOURIS PARAL/SERIE	1890
-SOURIS-TAPIS POUR	115

PC 1640 ECD

~~13 390 F HT~~
12 490 F HT

EGA. HERCULE. MDA et CGA compatibles.
Très haute résolution et moniteur couleur haute définition (640 x 350).
640 Ko ram.
Processeur 8086 à 8 MhZ.
3 connecteurs d'extension.
Grande taille disponible.
Sortie série et parallèle.
Connexion souris.
Sélecteur d'écran indépendant.
Prise sortie vidéo.



PC 1640 ECD
DISK DUR 20 Mo
DRIVE 360 Ko

DÉMONSTRATION AUX MAGASINS HYPER-CB

EDUCATIFS PC TTC

-CALCUL CE2	350
-CALCUL CM1	350
-CALCUL CM2	350
-CALCUL ENTREE EN 6e	240
-GRAMMAIRE CE2	350
-GRAMMAIRE CM1	350
-GRAMMAIRE CM2	350
-GRAMMAIRE ENTREE EN 6e.	240
-LA DROITE	499
-MAITRES DES MOTS	260
-MATHS EN 4e	920

JEUX PC 1512/1640 TTC

-ALBUM EPYX	270
-ARKANOID	165
-BOB WINNER	230
-BOULDERDASH 2	100
-BRUCE LEE	230
-CHAMIONSHIP GOLF	350
-CHESS	265
-CONFLIC IN VIETNAM	260
-DAMBUSTER	190
-DECISION DESERT	270
-ECHEC 3 D	220
-F15 STRIKE EAGLE	240
-FLIGHT SIMULATOR 2	460
-FOOTBALL FORTUNE	299
-FORTERESSE	250
-GATO	280
-GRAND PRIX 500 CC	250
-HELLCAT	195
-HISTOIRE D'OR	270

UTILITAIRES TTC

-ABILITY PLUS	1650
-ALBUM 110/116	198
-ALIENOR 2	1992
-ALINEOR 3	4732
-ARRAKIS	2941
-AZERTICIEL	699
-BASIC COMPILER PC1512	1175
-CRESUS II	1992
-DAMOCLES PC	1992
-DIMENSION 3 D	420
-GEM FONT/DRIVERS PACK	430
-GEM FONT EDITOR	990
-GEM PROGRAM. TOOLKIT	1990
-IMPRINT	120
-INTERFACE ALINEOR 2	1055
-J'APPRENDS MS DOS	499
-KX MAIL	2312
-KX SERVEZ & KALIOP	2312
-MODULE +	1755
-QUICK BASIC COMPILER	1650
-REFLEX	1650
-REFLEX+WORKSHOP	790
-SIDEKIK PC 1512	880
-SIDEKIK PC/COMPATIBLE	880
-TEXTOMAT PC 1512	810
-TURBO C	1430
-TURBO DATABASE TLBOX PC	650
-TURBO EDITOR TLBOX PC	650
-TURBO GAMEWORKS TLBOX P	650
-TURBO GRAPHIX TLBOX PC.	650
-TURBO JUMBO (PACK) PC	2850
-TURBO PASCAL 87+BCD PC	1099
-TURBO PROLOG PC	1099
-TURBO TUTOR PC	330
-VP PLANNER PC 1512	1090
-WINDOWS+WRITE+PAINT	1420
-WORD JUNIOR PC 1512	1060
-YES YOU CAN (GENERAT)	1175

2 MAGASINS HYPER-CB

HYPER-CB

183, rue St-Charles 75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
ouverture du lundi au samedi
de 9 h 30 à 19 h 30

HYPER-CB 2

20, rue de la Pépinière
75008 Paris
16 (1) 42.94.94.04
ouverture du mardi au samedi
de 9 h 30 à 13 h de 14 h à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Téléphone ____
Code postal ____
Ville ____

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 29.02.88

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.
Montant du crédit demandé :

Je désire recevoir (remplir le tableau ci dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter + 30 F
+ 500 F ajouter + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande +
TOTAL GENERAL

AMM 02/88

REDSTONE

Salle après salle, l'intrépide aventurier faisant provision de pierres écarlates rarissimes. Le pillage du temple s'avérait très facile ! Jusqu'au moment où...

Eric Montanari

```
10 '-----REDSTONE-----                   [1104]
20 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,2:  [3096]
INK 2,6:INK 3,26
30 LOCATE 15,3:PEN 2:PRINT"RED   STO [2583]
NE"
40 LOCATE 13,4:PRINT "_____________ [1979]
"
```




```
50 LOCATE 1,7:PEN 1:PRINT "Un logic  [5514]
iel realise par":LOCATE 25,7:PEN 3:
PRINT "MONTANARI Eric"
60 PEN 3:LOCATE 14,12:PRINT "REGLES [19285]
 DU JEU":PEN 1:LOCATE 1,15:PRINT "
   Vous devez prendre tous les cail
louxrouges de 10 tableaux. Ce jeu n
e serait   d'aucun interet si vous
n'etiez pas   poursuivi lors de vot
re collecte par un ou plusieurs enn
emis."
70 LOCATE 12,13:PEN 3:PRINT "------ [5086]
-----------":LOCATE 1,22:PRINT "
      [ENTER] pour jouer."
80 ENV 1,15,-1,1                       [632]
90 RESTORE 130:FOR i=1 TO 14:READ d [1160]
,b
100 SOUND 1,0,d,15,1,,b               [1810]
110 IF INKEY(18)=0 THEN MODE 1:GOTO [480]
 150
120 NEXT:GOTO 90                      [1005]
130 DATA 36,31,18,8,18,31,36,31,18, [3922]
8,36,31,18,31,18,8,18,31,18,31,18,9
,8,9,8,9,18,8
140 GOTO 80                            [306]
150 MODE 1:PEN 3:LOCATE 1,12:INPUT  [4597]
"Quel niveau de difficulte (1 ou 2)
 :",c
160 IF c=1 THEN niveau=0:GOTO 190   [1133]
170 IF c=2 THEN niveau=1:GOTO 190   [1591]
180 GOTO 150                           [415]
190 ENT -10,4,25,1,2,-51,1            [1443]
200 ENV 1,15,1,2,1,0,10,7,-1,5,8,-1 [1664]
,10
210 A$="MONTANARI  ERIC"              [1820]
220 MODE 1:FOR N=1 TO LEN(A$)          [756]
230 PEN 3:LOCATE 38,6+N:PRINT MID$( [1457]
A$,N,1)
240 NEXT                               [350]
250 GOSUB 1500                         [911]
260 hom$=CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(255) [3047]
+CHR$(254)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)
+CHR$(253)+CHR$(252)
270 pil$=CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(248) [3891]
+CHR$(249)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)
+CHR$(250)+CHR$(251)
280 brique$=CHR$(15)+CHR$(1)+CHR$(2 [4339]
48)+CHR$(249)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
10)+CHR$(250)+CHR$(251)
290 blanc$="  "+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR [1718]
```

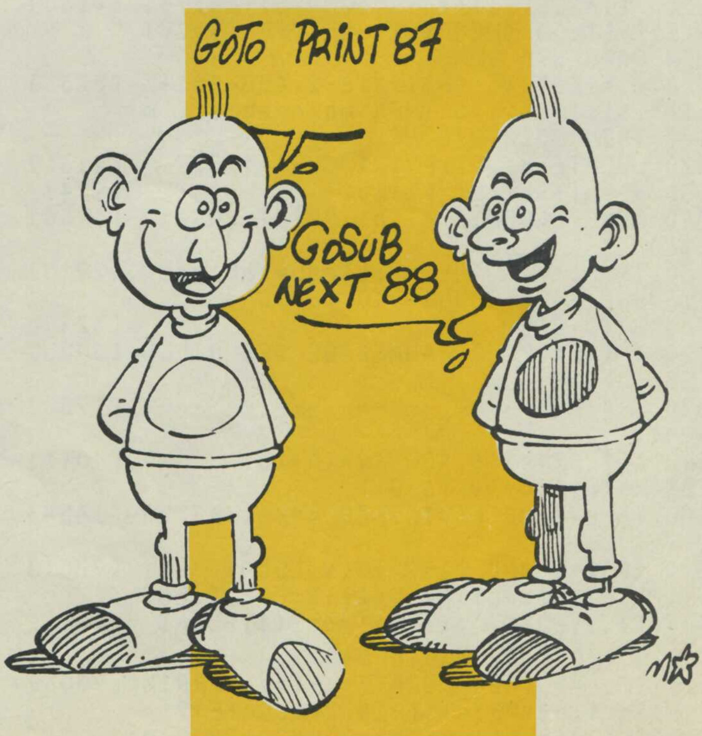
```
$(10)+"  "
300 pts=0:vi=3                         [975]
310 LOCATE 1,25:PEN 1:PRINT STRING$   [8205]
(34,143):LOCATE 1,2:PRINT STRING$(3
4,143):FOR n=3 TO 24:LOCATE 1,n:PRI
NT CHR$(143):LOCATE 34,n:PRINT CHR$
(143):NEXT
320 tableau=1:GOSUB 940               [2480]
330 '-----PROGRAMME PRINCIPAL-----    [1473]
340 PEN 2:LOCATE 2,1:PRINT "Vies :"   [7909]
;vi:LOCATE 13,1:PRINT "Points :";pt
s:LOCATE 29,1:PRINT "Tableau";table
au
350 LOCATE x,y:PRINT hom$             [730]
360 IF (JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0)AND    [3476]
x<38 THEN x=x+1:GOSUB 590
370 IF (JOY(0)=4 OR INKEY(8)=0)AND    [3388]
x>2 THEN x=x-1:GOSUB 660
380 IF (JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0)AND    [1589]
y<23 THEN y=y+1:GOSUB 730
390 IF (JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0)AND    [3549]
y>3 THEN y=y-1:GOSUB 800
400 '-----TEST POUR COLLISION-----    [2267]
410 h=TEST((a+ma)*16-2,408-b*16):IF   [4594]
 h<>0 THEN ma=-ma:IF h=3 THEN GOTO
870
420  l=TEST(a*16-2,408-(b+mb)*16):I   [4217]
F l<>0 THEN mb=-mb:IF l=3 THEN GOTO
 870
430 m=TEST((a+ma)*16-2,408-(b+mb)*1   [4584]
6):IF m<>0 THEN mb=-mb:IF m=3 THEN
GOTO 870
440 PEN 1:LOCATE a,b:PRINT CHR$(128   [1770]
)
450 a=a+ma:b=b+mb                     [1198]
460 LOCATE a,b:PRINT CHR$(231)        [1447]
470 IF niveau=1 THEN 490              [1495]
480 GOTO 550                          [431]
490 h1=TEST((a1+ma1)*16-2,408-b1*16   [4268]
):IF h1<>0 THEN ma1=-ma1:IF h1=3 TH
EN GOTO 870
500  l1=TEST(a1*16-2,408-(b1+mb1)*1   [4160]
6):IF l1<>0 THEN mb1=-mb1:IF l1=3 T
HEN GOTO 870
510 m1=TEST((a1+ma1)*16-2,408-(b1+m   [5233]
b1)*16):IF m1<>0 THEN mb1=-mb1:IF m
1=3 THEN GOTO 870
520 LOCATE a1,b1:PRINT CHR$(128)      [2161]
530 a1=a1+ma1:b1=b1+mb1               [974]
540 PEN 1:LOCATE a1,b1:PRINT CHR$(2   [1700]
31)
550 IF pil=10 THEN tableau=tableau+   [2915]
1:GOSUB 1450:GOSUB 940 :GOTO 350
560 GOTO 360                          [524]
570 '-TEST POUR RAMASSAGE DES PILLU   [3025]
LES-
580 '------------------------------   [1785]
----
590 c=TEST(x*16,400-(y*16+16)):c1=T   [4041]
EST(x*16,400-(y*16-8))
600 IF c=1 OR c1=1 THEN x=x-1:RETUR   [1654]
N
610 IF c=2 AND c1=2 THEN LOCATE x+1   [7851]
,y:PRINT blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOC
ATE 21,1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND
129,0,0,0,1,0,6:GOTO 640
620 IF c=2 THEN LOCATE x+1,y+1:PRIN   [9006]
T blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOCATE 21,
1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND 129,0,0
```

```
,0,1,0,6:GOTO 640
630 IF c1=2 THEN LOCATE x+1,y-1:PRI   [7547]
NT blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOCATE 21
,1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND 129,0,
0,0,1,0,6
640 LOCATE x,y:PRINT hom$:LOCATE x-   [3571]
1,y:PRINT " "+CHR$(8)+CHR$(10)+" "
650 RETURN                            [555]
660 c=TEST(x*16-8,400-(y*16+4)):c1=   [4750]
TEST(x*16-8,400-(y*16-6))
670 IF c=1 OR c1=1 THEN x=x+1:RETUR   [2634]
N
680 IF c=2 AND c1=2 THEN LOCATE x-1   [5640]
,y:PRINT blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOC
ATE 21,1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND
129,0,0,0,1,0,6:GOTO 710
690 IF c=2 THEN LOCATE x-1,y+1:PRIN   [6489]
T blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOCATE 21,
1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND 129,0,0
,0,1,0,6:GOTO 710
700 IF c1=2 THEN LOCATE x-1,y-1:PRI   [6070]
NT blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOCATE 21
,1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND 129,0,
0,0,1,0,6
710 LOCATE x,y:PRINT hom$:LOCATE x+   [3295]
2,y:PRINT " "+CHR$(8)+CHR$(10)+" "
720 RETURN                            [555]
730 c=TEST(x*16+6,400-(y*16+16)):c1   [4502]
=TEST(x*16-6,400-(y*16+16))
740 IF c=1 OR c1=1 THEN y=y-1:RETUR   [2142]
N
750 IF c=2 AND c1=2 THEN LOCATE x,y   [7095]
+1:PRINT blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOC
ATE 21,1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND
129,0,0,0,1,0,6:GOTO 780
760 IF c=2 THEN LOCATE x+1,y+1:PRIN   [8770]
T blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOCATE 21,
1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND 129,0,0
,0,1,0,6:GOTO 780
770 IF c1=2 THEN LOCATE x-1,y+1:PRI   [4275]
NT blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOCATE 21
,1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND 129,0,
0,0,1,0,6
```

```
780 LOCATE x,y:PRINT hom$:LOCATE x,  [2033]
y-1:PRINT "  "
790 RETURN                           [555]
800 C=TEST(x*16+6,400-(y*16-14)):C1  [4793]
=TEST(x*16-6,400-(y*16-14))
810 IF C=1 OR C1=1 THEN Y=Y+1:RETUR  [2598]
N
820 IF c=2 AND c1=2 THEN LOCATE x,y  [8835]
-1:PRINT blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOC
ATE 21,1:PRINT pts::pil=pil+1:SOUND
 129,0,0,0,1,0,6:GOTO 850
830 IF c=2 THEN LOCATE x+1,y-1:PRIN  [10104]
T blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOCATE 21,
1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND 129,0,0
,0,1,0,6:GOTO 850
840 IF c1=2 THEN LOCATE x-1,y-1:PRI  [6070]
NT blanc$:pts=pts+5:PEN 2:LOCATE 21
,1:PRINT pts:pil=pil+1:SOUND 129,0,
0,0,1,0,6
850 LOCATE x,y:PRINT hom$:LOCATE x,  [2344]
y+2:PRINT "  "
860 RETURN                           [555]
870 LOCATE x,y:PRINT blanc$:LOCATE   [3731]
a,b:PRINT " ":LOCATE a1,b1:PRINT "
"
880 x=xw:y=yw:a=aw:b=bw:ma=maw:mb=m  [3226]
bw:a1=a1w:b1=b1w:ma1=ma1w:mb1=mb1w
890 IF vi=0 THEN 1540                [1478]
900 vi=vi-1                          [771]
910  PEN 2:LOCATE 8,1:PRINT vi       [2318]
920 GOTO 350                         [470]
930 '---MISE EN PLACE DES 10 TABLEA  [2075]
UX---
940 IF tableau=1 THEN RESTORE 1140   [2495]
950 IF tableau=2 THEN RESTORE 1170   [2845]
960 IF tableau=3 THEN RESTORE 1200   [2651]
970 IF tableau=4 THEN RESTORE 1230   [2785]
980 IF tableau=5 THEN RESTORE 1260   [2363]
990 IF tableau=6 THEN RESTORE 1290   [2807]
1000 IF tableau=7 THEN RESTORE 1320  [1725]

1010 IF tableau=8 THEN RESTORE 1350  [1607]

1020 IF tableau=9 THEN RESTORE 1380  [1984]
1030 IF tableau=10 THEN RESTORE 141  [2302]
0
1040 FOR m=3 TO 23 STEP 2:FOR z=2 T  [2394]
O 32 STEP 2:READ k
1050 IF k=1 THEN k$=brique$          [355]
1060 IF k=2 THEN k$=pil$             [998]
1070 IF k=3 THEN k$=blanc$           [679]
1080 LOCATE z,m:PRINT k$             [1141]
1090 NEXT z,m                        [344]
1100 READ xw,yw,aw,bw,maw,mbw,a1w,b  [2332]
1w,ma1w,mb1w
1110 x=xw:y=yw:a=aw:b=bw:ma=maw:mb=  [3226]
mbw:a1=a1w:b1=b1w:ma1=ma1w:mb1=mb1w
1120 PI1=0                           [522]
1130 RETURN                          [555]
1140 DATA 3,3,3,3,2,1,1,2,3,3,3,3,3  [8734]
,3,3,3,3,1,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,
3,1,3,3,1,3,3,3,3,3,3,2,3,3,3,1,2
,1,3,1,3,1,1,1,3,3,1,1,1,3,1,1,3,3,
3,1,2,1,3,3,3,3,3,3,1,3,1,1,3,3,1,1
,1,1,1,1,3,3,3,3,1,3,1,1,3
1150 DATA 3,3,1,2,1,2,3,3,3,1,3,1,3  [6949]
,3,1,3,1,2,1,3,1,1,3,3,1,1,3,1,3,3,
1,3,1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
,3,3,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,3,3,2,
3,3,3,1,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3
1160 DATA 2,3,8,17,-1,-1,33,9,1,1    [1183]
1170 DATA 2,3,3,3,1,3,3,3,3,1,2,1,3  [7202]
,3,3,2,3,1,1,3,1,3,1,1,2,1,3,1,3,1,
1,3,3,1,1,3,3,3,1,2,1,1,3,3,3,1,1,3
,3,3,3,3,1,3,3,3,3,3,3,1,3,3,3,3,1,
3,1,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,1,3,1
1180 DATA 2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3  [8294]
,3,3,3,3,1,1,1,3,1,1,1,1,1,1,3,1,1,
1,3,3,1,2,3,3,1,2,3,3,3,1,3,3,3,1,3
,3,1,3,1,3,3,3,1,1,3,3,3,1,3,1,3,3,
1,3,1,3,3,1,1,1,1,3,3,1,3,1,3,3,3,3
,1,3,3,1,2,3,3,3,3,1,3,3,2
1190 DATA 17,13,12,23,1,-1,26,3,1,1  [1134]
1200 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3  [9452]
,3,3,3,3,1,3,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,3,
1,3,2,3,3,1,3,3,3,3,3,3,3,3,1,3,3,2
,1,3,3,1,3,1,2,1,1,2,1,3,1,3,3,1,3,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1
,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,3,3,1,3,1,2,
3,3,3,3,3,3,3,3,2,1,3,1
1210 DATA 3,3,1,1,1,3,3,1,1,3,3,1,1  [5745]
,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
3,3,2,1,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,1,2
,3,3,3,3,3,3,2,1,1,2,3,3,3,3,3,3
1220 DATA 2,11,32,3,-1,-1,14,19,-1,  [818]
1
1230 DATA 2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3  [10153]
,3,3,3,3,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,
1,3,3,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,3
,3,1,3,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,3,3,
1,3,1,3,3,3,3,3,3,3,2,1,3,1,3,3,2,3
,1,3,3,3,3,3,3,3,3,1,3,2,3,3,1,3,1,
2,3,3,3,3,3,3,2,1,3,1,3
1240 DATA 3,1,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1  [5772]
,3,1,3,3,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
1,3,3,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,3
,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2
1250 DATA 2,23,30,23,-1,-1,13,12,1,  [1489]
1
```



```
1260 DATA 2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3 [9272]
,3,3,2,3,1,1,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,1,
1,3,3,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2,1,3
,3,1,3,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,3,1,3,3,
1,3,1,3,3,3,3,3,3,3,3,1,3,1,3,3,3,3
,3,3,1,2,1,1,2,1,3,3,3,3,3
1270 DATA 3,1,3,1,3,3,3,3,3,3,3,3,1 [7242]
,3,1,3,3,1,3,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,3,
1,3,3,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2,1,3
,3,1,1,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,1,1,3,2,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2
```




```
1280 DATA 2,5,32,12,-1,-1,14,16,-1, [1193]
1
1290 DATA 2,3,3,3,3,1,3,3,3,3,1,3,3 [7738]
,3,3,2,3,1,3,1,3,1,3,1,1,3,1,3,1,3,
1,3,3,1,3,1,3,1,3,1,2,3,1,3,1,3,1,3
,3,1,3,1,3,1,3,2,1,3,1,3,1,3,1,3,3,
1,2,1,3,2,3,1,1,3,2,3,1,3,2,3,3,1,3
1300 DATA 1,3,1,3,1,1,3,1,3,1,3,1,3 [8832]
,3,1,3,1,3,1,3,1,1,3,1,3,1,3,1,3,3,
1,3,1,3,1,3,2,1,3,1,3,1,3,1,3,3,1,3
,1,3,1,3,1,1,3,1,3,1,3,1,3,3,1,3,1,
3,1,3,1,2,3,1,3,1,3,1,3,3,3,3,3,3,1
,3,3,3,3,1,3,3,3,3,3
1310 DATA 2,23,10,3,-1,1,15,3,1,1      [1260]
1320 DATA 3,3,1,3,3,3,3,3,1,3,3,3,3 [8795]
,3,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
3,3,1,3,3,1,3,2,1,3,3,1,2,3,1,3,3,1
,3,3,3,3,1,1,3,3,3,3,1,1,3,3,3,3,3,
3,3,3,1,1,3,3,3,3,1,1,3,3,3,2,3,1,3
,1,1,1,2,1,3,1,1,1,3,1,3,1
1330 DATA 3,3,3,3,1,1,3,3,3,3,1,1,3 [9270]
,3,3,3,2,3,3,3,1,1,3,3,3,3,1,1,3,3,
3,2,1,3,3,1,2,3,1,3,3,1,3,2,1,3,3,1
,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
3,1,3,3,3,3,2,1,3,3,3,3,3,1,3
1340 DATA 2,3,8,10,-1,1,17,10,1,-1   [1308]
1350 DATA 2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3 [10752]
,3,3,3,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2,1,3,3,3,3,3,3
,3,3,3,1,3,3,3,3,3,1,3,3,1,3,3,3,3,
1,2,1,3,3,3,3,3,1,2,3,1,3,1,2,1,1,1
,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,1,1,1,2,1,3,1,
3,2,1,3,3,3,3,3,1,2,1,3,3,3,3,1,3,3
,1
1360 DATA 3,3,3,3,3,1,3,3,3,3,3,3,3 [5748]
,3,3,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3
,3,3,3,3,3,3,3,3,2
1370 DATA 16,13,28,8,-1,1,5,18,1,1   [1556]
1380 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3 [8413]
,3,3,3,1,1,2,1,1,1,1,2,1,1,1,1,2,1,
1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
1390 DATA 1,1,2,1,1,1,1,2,1,1,1,1,2 [8632]
,1,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
3,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,3,3,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,2
1400 DATA 2,3,30,3,-1,1,30,22,-1,-1 [1003]
1410 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3 [11301]
,3;3,3,1,1,1,1,1,1,3,3,3,3,1,1,1,1,
1,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
,3,3,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,3,3,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,2,1
,1,1,2,3,3,3,3,2,1,1,1,2,1,3,3,3,3,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
1420 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3 [5246]
,3,3,3,3,2,1,1,1,2,1,1,1,1,2,1,1,1,
2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1
1430 DATA 17,3,2,3,1,1,32,20,-1,1    [1228]
1440 '-EFFACEMENT DE L'ECRAN GRAPHI [824]
QUE-
1450 FOR n=2 TO 32 STEP 2:FOR n1=3  [3511]
TO 23 STEP 2:LOCATE n,n1:PRINT blan
c$:NEXT n1,n
1460 IF tableau=11 THEN tableau=1:p [6770]
ts=pts+100:niveau=1:SOUND 129,100,3
00,7,0,10:LOCATE 21,1:PEN 2:PRINT p
ts
1470 PEN 2:LOCATE 37,1:PRINT tablea [2462]
u
1480 RETURN                         [555]
1490 '----- REDEFINITION SYMBOLES - [1987]
----
1500 SYMBOL 255,7,13,15,7,1,31,63,5 [7012]
5:SYMBOL 254,224,176,240,224,128,24
8,252,236:SYMBOL 253,51,115,0,3,7,6
,6,30:SYMBOL 252,204,206,0,192,224,
96,96,120
1510 SYMBOL 248,255,255,255,255,255 [9134]
,255,255,254:SYMBOL 249,255,255,255
,255,255,255,255,127:SYMBOL 250,254
,255,255,255,255,255,255,255:SYMBOL
 251,127,255,255,255,255,255,255,25
5
1520 RETURN                         [555]
1530 '-----       GAME OVER   ----- [1452]
1540 MODE 0:INK 1,15:PEN 1:LOCATE 1 [3673]
,12:PRINT "       GAME  OVER"
1550 FOR n=1 TO 8000:NEXT:RUN       [909]
```

AMSAISIE

Nous vous félicitons d'être de plus en plus nombreux à nous communiquer des programmes réalisés partiellement ou totalement en langage machine. Les avantages de ce type de programmation ne sont plus à démontrer, ainsi que l'exceptionnelle qualité de la plupart des créations. Malheureusement, la saisie par le lecteur d'une foule considérable de codes machines n'est pas une partie de plaisir. AMSAISIE a donc été créé dans le but louable de vous faire profiter de quelques petites merveilles, en vous évitant un maximum de contraintes.
Il doit être conservé précieusement et utilisé chaque fois que vous découvrirez dans nos colonnes, un listing de codes machines au format approprié. Exemple :

Adresse :	Codes	Somme de contrôle
8 FAO :	00 00 00 00 00 00 00 00	2F



Mode d'emploi

Après lancement, spécifiez en hexadécimal (sans le préfixe '&') l'adresse de début d'implantation du L.M. Celle-ci s'affiche, suivie de ':' et d'un curseur clignotant. Entrez la série de huit codes, sans vous préoccuper des espaces et sans validez par RETURN (tout cela se réalise automatiquement). En fin de ligne et à l'affichage de ':', entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore retentit et le message 'ERREUR !' vous signale une bévue. Pas de panique, puisque l'adresse de la ligne litigieuse se réaffiche. Il suffit donc de retaper cette dernière. De plus, sachez qu'en cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle.
Maintenant, comment sauvegarder sur disquette (ou cassette) le langage machine aussi facilement entré en mémoire ? Tout simplement par la commande 'S', qui vous réclamera préalablement le nom du programme à sauver. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous.
— Vous êtes fou : et venez de saisir en une seule fois, la 'totalité' des codes hexadécimaux (ouf !). Pas de problème, appuyez sur 'S' et votre programme se trouvera entièrement sauvegardé, après l'entrée du nom de fichier et l'appui sur <RETURN>.
— Vous êtes raisonnable : et désirez morceler votre saisie. Au moment de stoper momentanément votre ouvrage pour le poursuivre ultérieurement, appuyez sur 'S' et attribuez un numéro d'ordre à votre nom de fichier (exemple : PENDU1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante s'affiche ; notez-la. Cette adresse sera 'l'adresse de début' qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PENDU2). Créez de la sorte, une suite de fichiers binaires (PENDU1, PENDU2, PENDU3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous les fichiers (n'oubliez pas le MEMORY adéquat) et effectuez une sauvegarde totale et définitive, par la commande indiquée dans le mode d'emploi du programme (exemple : SAVE''PENDU.BIN'',b,&8D-DO, &10AC. Enfantin !

```
10 ' *** AMSAISIE par Denis JARRIL  [2431]
***
20 MEMORY &2000:DIM O$(18):BORDER 0 [18482]
:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:PRINT"
I pour changer l'adresse courante":
PRINT" S pour sauver les donnees":P
RINT" Tapez les caracteres sans esp
ace ni     return (tout se fait aut
omatiquement).":PRINT
30 PRINT:INPUT" ADRESSE DE DEPART : [4110]
 ",A$:D$=A$:IF A$="" THEN 30
40 A=VAL("&"+A$)                    [1273]
50 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$; [3200]
":";:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"
+RIGHT$(A$,2))
60 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:T$= [3454]
INKEY$:CALL &BB8D:WEND:T$=UPPER$(T$
)
70 IF T$="I" THEN CLS:RUN           [1132]
80 IF T$<>"S" THEN 100 ELSE D=VAL(" [6713]
&"+D$):PRINT:PRINT:INPUT"  NOM : ",
N$:IF N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
90 GOTO 50                          [384]
100 IF T$<>CHR$(127) THEN 120 ELSE  [7912]
IF I=0 THEN 60 ELSE I=I-1:PRINT CHR
$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2<>ROUND(I/2
) THEN PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
110 GOTO 60                         [390]
120 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND  [2693]
7,150,20:GOTO 60
130 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND [2632]
 7,150,20:GOTO 60
140 PRINT T$;:IF I=15 THEN PRINT":" [3278]
; ELSE IF I/2<>ROUND(I/2) THEN PRIN
T" ";
150 O$(I)=T$                        [592]
160 I=I+1:IF I<18 THEN 60           [1324]
170 FOR I=0 TO 15 STEP 2:X=VAL("&"+ [4450]
O$(I)+O$(I+1)):POKE A,X:A=A+1:C=C+X
:NEXT:C=C AND &FF
180 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THE [2426]
N 50
190 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:PR [3493]
INT"ERREUR!";:GOTO 40
```



GESTION SOURIS

Et hop ! Le joystick devint souris. La routine binaire SOURIS.BIN (créée et sauvegardée automatiquement par le lancement du premier programme), permet, à partir du joystick, la gestion et l'utilisation d'un sprite tel un curseur de souris. Ses caractéristiques sont les suivantes :

— Parfaitement relogeable, autonome et utilisable depuis le Basic ou l'assembleur.
— Choix de huit sprites prédéfinis.
— Evolution possible dans diverses caractéristiques d'écran ; exemple (en mode 1) :
25 lignes de 40 colonnes (écran standard)
32 lignes de 32 colonnes
21 lignes de 48 colonnes
— Détection des erreurs.
— 2 vitesses disponibles de déplacement du curseur (la vitesse 2 est programmable).

Coordonnées curseur

— 'xsouris' et 'ysouris' pointent le coin supérieur gauche du sprite.
— 'ysouris' correspond au numéro de ligne écran, donc au pixel près.
— 'xsouris' est à l'octet près. La résolution est donc d'un demi caractère texte en mode 1.
— 'xsouris' et 'ysouris' peuvent débuter à 0 (coin inférieur gauche de l'écran).

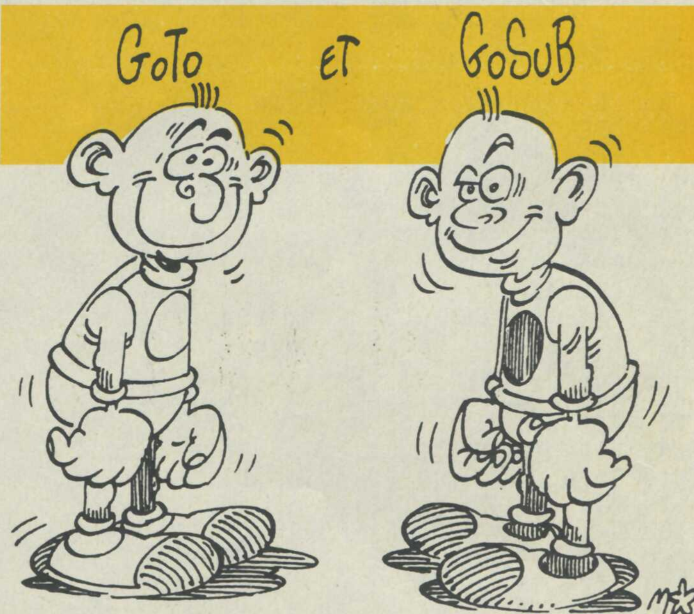
Mode d'emploi

Le second listing est un programme de démonstration contenant toutes les fonctions de la routine ainsi que son mode d'emploi. Dans le cas d'une utilisation K7, la routine SOURIS.BIN devra être sauvée à la suite du programme de démo.

Robert Dalla

```
10 ' Createur de SOURIS.BIN
20 MODE 1:MEMORY &7FFF:l= 90:PRINT"veuillez
 patienter quelques instants..."
30 FOR i=&8000 TO &8576 STEP 8
40 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
50 c=VAL("&"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
60 READ s$:IF s<>VAL("&"+s$) THEN PRINT "Er
reur DATAs ligne";l:STOP
70 l=l+ 10:NEXT:CLS:PRINT"Placez le support
 de sauvegarde, puis  appuyez sur une touc
he...":CALL &BB00:CALL &BB18
80 SAVE"SOURIS.BIN",b,&8000,&576,&8000
90 DATA DD,6E,0E,DD,66,0F,DD,5E,3E6
100 DATA 00,DD,56,01,E5,D5,FD,E1,4CC
110 DATA DD,5E,02,DD,56,04,DD,4E,39F
120 DATA 06,DD,46,08,DD,6E,0A,DD,363
130 DATA 66,0C,DD,E1,F5,E5,C5,D5,5A4
140 DATA DD,E5,01,1E,03,FD,E5,FD,4C3
150 DATA 09,C1,FD,71,00,FD,70,01,3A6
160 DATA FD,36,13,00,FD,36,11,00,28A
170 DATA FD,E5,DD,E1,11,16,00,DD,4A4
180 DATA 19,FD,6E,00,FD,66,01,3E,326
190 DATA 0E,E5,E5,DD,5E,02,DD,56,448
200 DATA 03,19,EB,E1,DD,4E,00,DD,3F0
210 DATA 46,01,09,73,23,72,DD,23,258
220 DATA DD,23,DD,23,DD,23,E1,3D,41E
230 DATA 20,DF,DD,E1,D1,C1,E1,F1,621
240 DATA FE,01,20,11,DD,21,00,00,22E
250 DATA FD,6E,06,FD,66,07,06,06,2E7
260 DATA 0E,09,C3,B9,82,FE,08,28,343
270 DATA 04,FD,CB,13,C6,7C,FE,03,422
280 DATA 38,04,FE,80,38,04,FD,CB,3BE
290 DATA 13,F6,CB,27,FD,77,0A,67,3E0
300 DATA 7D,FE,02,38,04,FE,21,38,310
310 DATA 04,FD,CB,13,EE,CB,27,CB,48A
320 DATA 27,CB,27,3D,FD,77,0B,6F,344
330 DATA 7B,FD,77,10,B7,3E,00,20,314
340 DATA 02,3E,C9,32,58,81,7A,FE,38C
350 DATA 09,38,04,FD,CB,13,D6,FD,3F3
360 DATA 77,12,7C,D6,06,B8,30,04,2CD
370 DATA FD,CB,13,E6,FD,70,0C,7D,4B7
380 DATA B9,38,05,79,FE,08,30,04,2A9
390 DATA FD,CB,13,DE,FD,71,0D,16,44A
400 DATA 00,5C,B7,21,00,38,ED,52,2AB
410 DATA FD,75,04,FD,74,05,DD,E5,4AE
420 DATA D1,7B,1F,30,04,FD,CB,13,37A
430 DATA FE,FD,73,02,FD,72,03,21,403
440 DATA 00,08,7A,FE,C0,30,05,26,29B
450 DATA C8,3F,ED,52,FD,75,14,FD,4C9
460 DATA 74,15,FD,6E,00,FD,66,01,358
470 DATA 11,F9,01,19,E5,DD,E1,FD,4C4
480 DATA E5,E1,11,4E,00,19,FD,46,381
490 DATA 12,11,36,00,19,10,FD,DD,25C
500 DATA 75,00,DD,74,01,FD,7E,13,355
510 DATA B7,C0,CD,28,82,CD,04,82,441
520 DATA 00,0E,09,F3,CD,11,83,FB,366
530 DATA 5F,20,15,FD,36,11,00,FD,2D5
540 DATA 36,0E,01,FD,36,0F,03,06,190
550 DATA F5,ED,78,1F,30,FB,18,E1,49D
560 DATA CB,63,C0,CB,43,28,14,FD,435
570 DATA 7E,0D,FD,46,0B,FD,86,0F,36B
580 DATA FE,06,38,03,B8,38,01,78,2A8
590 DATA FD,77,0D,CB,4B,28,0F,FD,3CB
600 DATA 7E,0D,FD,96,0F,FE,08,30,363
610 DATA 02,3E,08,FD,77,0D,CB,53,2E7
620 DATA 28,0C,FD,7E,0C,FD,96,0E,35C
630 DATA 30,01,AF,FD,77,0C,CB,5B,386
640 DATA 28,13,FD,7E,0A,D6,06,4F,2EB
650 DATA FD,7E,0C,FD,86,0E,B9,38,409
660 DATA 01,79,FD,77,0C,CD,E9,81,431
670 DATA FD,7E,11,FD,46,10,3C,B8,3D3
680 DATA 20,09,3D,FD,36,0E,02,FD,2A6
690 DATA 36,0F,06,FD,77,11,C3,59,2EC
700 DATA 81,CD,28,82,E5,FD,6E,06,44E
710 DATA FD,66,07,DD,21,00,00,0E,276
720 DATA 09,06,F5,ED,78,CB,2F,30,393
730 DATA FA,00,06,06,CD,B9,82,E1,3EF
740 DATA E5,FD,75,06,FD,74,07,DD,4B2
750 DATA 21,00,00,06,06,0E,09,CD,111
760 DATA E5,82,E1,DD,21,00,00,06,34C
770 DATA 06,0E,09,CD,64,82,00,C9,299
780 DATA FD,6E,02,FD,66,03,FD,4E,41E
790 DATA 0C,FD,56,0D,FD,7E,0B,FD,3EF
800 DATA 5E,0A,06,00,C5,92,50,FE,313
810 DATA 08,38,0F,47,E6,F8,4F,78,33B
820 DATA CB,38,CB,38,CB,38,19,10,332
830 DATA FD,91,28,07,11,00,08,47,21D
840 DATA 19,10,FD,C1,09,FD,75,08,36A
850 DATA FD,74,09,C9,54,5D,C5,D5,48E
860 DATA DD,56,00,5E,7A,E6,88,20,399
870 DATA 03,7B,E6,88,4F,7A,E6,44,3DF
880 DATA 20,03,7B,E6,44,B1,4F,7A,342
890 DATA E6,22,20,03,7B,E6,22,B1,35F
900 DATA 4F,7A,E6,11,20,03,7B,E6,344
910 DATA 11,B1,77,23,DD,23,10,D0,33C
```

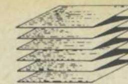
```
920 DATA D1,FD,6E,14,FD,66,15,19,3E1
930 DATA EB,30,0B,FD,5E,04,FD,56,3D8
940 DATA 05,3F,ED,52,18,04,01,00,1A0
950 DATA 08,09,54,5D,C1,0D,20,AE,25E
960 DATA C9,54,5D,C5,DD,7E,00,77,411
970 DATA 23,DD,23,10,F7,FD,6E,14,3A9
980 DATA FD,66,15,19,EB,30,0B,FD,3B4
990 DATA 5E,04,FD,56,05,3F,ED,52,338
1000 DATA 18,04,01.00,08,09,54,5D,0DF
1010 DATA C1,0D,20,D7,C9,54,5D,C5,404
1020 DATA 7E,DD,77,00,23,DD,23,10,305
1030 DATA F7,FD,6E,14,FD,66,15,19,407
1040 DATA EB,30,0B,FD,5E,04,FD,56,3D8
1050 DATA 05,3F,ED,52,18,04,01,00,1A0
1060 DATA 08,09,54,5D,C1,0D,20,D7,287
1070 DATA C9,3E,0E,06,F4,ED,79,06,37B
1080 DATA F6,ED,78,E6,30,B1,4F,F6,567
1090 DATA C0,ED,79,ED,49,04,3E,92,430
1100 DATA ED,79,05,CB,F1,ED,49,06,463
1110 DATA F4,ED,78,2F,CB,B1,06,F6,500
1120 DATA ED,49,01,82,F7,ED,49,FE,4E4
1130 DATA 00,C9,00,00,00,00,00,00,0C9
1140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1160 DATA A8,00,34,01,5A,00,6C,03,1A6
1170 DATA 67,00,95,02,2F,01,04,02,134
1180 DATA 32,01,E4,01,39,01,ED,02,241
1190 DATA AA,01,C5,01,C3,01,35,01,26B
1200 DATA C6,01,04,02,D1,01,6C,03,20E
1210 DATA E1,01,95,02,ED,01,6C,03,2D6
1220 DATA F4,01,C1,02,00,02,40,02,1FC
1230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1290 DATA 00,00,00,00,00,00,01,08,009
1300 DATA 00,00,07,00,02,00,03,0C,018
1310 DATA 69,08,04,00,3C,C3,F0,08,26C
1320 DATA 04,01,F0,F0,69,00,04,12,264
1330 DATA 96,F0,D2,08,03,12,2D,E1,383
1340 DATA E3,84,00,1E,69,D2,78,86,3BE
1350 DATA 00,01,3C,1E,87,0E,00,00,0F0
1360 DATA 16,09,84,00,00,0E,00,00,0B1
1370 DATA 01,08,01,69,03,0C,00,04,086
1380 DATA 01,F0,3C,C3,00,02,00,69,25B
1390 DATA F0,F0,08,02,01,B4,F0,96,425
1400 DATA 84,02,12,7C,78,4B,84,0C,267
1410 DATA 16,E1,B4,69,87,00,07,1E,2C0
1420 DATA 87,C3,08,00,00,12,09,86,1F3
1430 DATA 00,00,00,03,0F,00,00,00,012
1440 DATA 00,1E,5A,0C,00,00,01,B4,139
1450 DATA B4,86,03,08,01,5A,5A,4A,244
1460 DATA 34,B4,03,E1,E1,E1,E1,84,4C3
1470 DATA 12,5A,5A,4B,F0,0C,07,87,29B
1480 DATA 87,87,0F,00,00,0B,01,0A,133
1490 DATA 00,00,00,0D,01,06,00,00,014
1500 DATA 00,00,00,0F,0C,00,00,00,01B
1510 DATA 03,A5,87,00,01,0C,16,D2,224
1520 DATA D2,08,12,C2,25,A5,A5,08,325
1530 DATA 12,78,78,78,78,0C,03,F0,2F1
1540 DATA 2D,A5,A5,84,00,0F,1E,1E,246
1550 DATA 1E,0E,00,00,05,08,0D,00,046
1560 DATA 00,00,06,08,0B,00,00,01,01A
1570 DATA 0F,0F,0F,0C,00,1E,F0,F0,237
1580 DATA F0,C2,0F,F0,F0,C3,0F,0C,47F
1590 DATA F0,F0,E1,78,08,00,F0,F0,521
1600 DATA 96,87,00,00,F0,C3,69,E1,41A
1610 DATA 00,00,0F,F0,C3,0E,00,00,1D0
1620 DATA 00,3C,B4,C2,00,00,00,03,1B5
1630 DATA 0F,0C,00,00,03,0F,0F,0F,04B
1640 DATA 08,00,34,F0,F0,F0,87,00,393
1650 DATA 03,0F,3C,F0,F0,0F,00,01,23E
1660 DATA E1,78,F0,F0,00,00,1E,96,3ED
1670 DATA F0,F0,00,00,78,69,3C,F0,3ED
```




```
1680 DATA 00,00,07,3C,F0,0F,00,00,142
1690 DATA 34,D2,C3,00,00,00,03,0F,1DB
1700 DATA 0C,00,00,00,03,0F,08,00,026
1710 DATA 00,00,01,F0,08,00,00,00,0F9
1720 DATA 00,78,08,00,00,00,01,B4,135
1730 DATA 08,00,00,00,12,D2,08,00,0F4
1740 DATA 00,00,34,85,08,00,00,00,0C1
1750 DATA 78,08,08,00,00,00,69,00,0F1
1760 DATA 00,00,00,00,06,00,00,00,006
1770 DATA 00,01,0F,0C,00,00,00,01,01D
1780 DATA F0,08,00,00,00,01,E1,00,1DA
1790 DATA 00,00,00,01,D2,08,00,00,0DB
1800 DATA 00,01,B4,84,00,00,00,01,13A
1810 DATA 1A,C2,00,00,00,01,01,E1,1BF
1820 DATA 00,00,00,00,00,69,00,00,069
1830 DATA 00,00,00,06,00,00,00,00,006
1840 END
```

```
10 '                                          [117]
20 ' Programme de demo                        [1162]
30 '                                          [117]
40 CLS:CLEAR                                  [163]
50 KEY 0,"pen 2:mode 1:list"+CHR$(1           [2677]
3)
60 KEY 1,"goto 110"+CHR$(13)                  [1966]
70 souris1=&9000 ' par exemple                [2379]
80 souris2=souris1+&24                        [1587]
90 MEMORY souris1                             [1206]
100 LOAD"!souris.bin",souris1                 [1981]
```

```
110 sprite=1:vitesse2=255:ysouris=3 [3397]
2:xsouris=2+(sprite-1)*10:menu=0:pa
ge=0:option=0
120 INK 0,1:INK 1,13:INK 2,0:INK 3, [5712]
6:MODE 1:BORDER 1:PAPER 0:WINDOW #0
,2,39,3,17:WINDOW #1,2,39,6,17
130 '                                [117]
140 ' ** Affichage page ecran **     [2334]
150 '                                [117]
160 PLOT 0,40,2:DRAWR 639,0:DRAWR 0 [5570]
,30:DRAWR -639,0:DRAWR 0,-30:FOR i=
0 TO 6:PLOTR 80,0:DRAWR 0,30*(-1)^i
:NEXT i
170 FOR i=2 TO 72 STEP 10:CALL sour [4269]
is1,&C000,40,25,i,ysouris,i\10+1,0,
souris2:NEXT i
180 PLOT 0,0,2:DRAWR 639,0:DRAWR 0, [3306]
30:DRAWR -639,0:DRAWR 0,-30
190 TAG:PLOT -5,-5,1:MOVE 6,22:PRIN [6763]
T"Vitesse 2:";:PLOT -5,-5,3:MOVE 17
0,22:PRINT"1";:MOVE 380,22:PRINT"45
";:MOVE 602,22:PRINT"90";
200 PLOT -5,-5,1:MOVE 194,22:PRINT  [4737]
STRING$(11,"-");:MOVE 420,22:PRINT
STRING$(11,"-");
210 PLOT 0,80,2:DRAWR 639,0:DRAWR 0 [6303]
,319:DRAWR -639,0:DRAWR 0,-319:MOVE
R 0,24:DRAWR 639,0:MOVER -319,0:DRA
WR 0,-24
220 PLOT -5,-5,1:MOVE 48,100:PRINT" [6255]
Retour au menu";:MOVE 376,100:PRINT
"Page suivante";
230 PLOT 0,374,2:DRAWR 639,0:PLOT - [10575]
5,-5,3:MOVE 50,392:PRINT"DEMO SOURI
S:";:PLOT -5,-5,1:MOVE 284,392:PRIN
T"Notice d'utilisation";
240 TAGOFF                           [1066]
250 '                                [117]
260 ' ** Affichage,effacement **     [1612]
270 '                                [117]
280 GOSUB 590 ' menu principal       [2099]
290 GOTO 310                         [510]
300 CALL &BD19:FOR t=1 TO 105:NEXT  [2199]
t:CALL souris1,souris2
310 CALL souris1,&C000,40,25,xsouri [4608]
s,ysouris,sprite,vitesse2,souris2
320 IF PEEK(souris2+&331)<>0 THEN C [4665]
LS:PRINT"Attention erreur parametre
 !":PRINT:END
330 '                                [117]
340 ' ** Tests coordonnees souris * [2108]
*
350 '                                [117]
360 xsouris=PEEK(souris2+&32A)       [2189]
370 ysouris=PEEK(souris2+&32B)       [2379]
380 '                                [117]
390 IF option THEN 440               [894]
400 IF ysouris<162 THEN IF ysouris> [11248]
142 THEN IF xsouris>4 THEN IF xsour
is<68 THEN option=1:page=1:menu=0:C
ALL souris1,souris2:GOSUB 650:GOTO
310 ' caracterist.
410 IF ysouris<138 THEN IF ysouris> [10389]
118 THEN IF xsouris>4 THEN IF xsour
is<68 THEN option=2:page=1:menu=0:C
ALL souris1,souris2:GOSUB 790:GOTO
310 ' utilisation
420 IF ysouris<112 THEN IF ysouris> [11582]
94 THEN IF xsouris>4 THEN IF xsouri
s<68 THEN option=3:page=1:menu=0:CA
LL souris1,souris2:GOSUB 980:GOTO 3
10 ' erreurs param.
430 '                                [117]
440 IF ysouris<60 THEN IF ysouris>4 [5556]
3 THEN IF xsouris<37 THEN IF menu=0
 THEN GOSUB 590:GOTO 300 ' menu pri
ncipal
450 IF ysouris<60 THEN IF ysouris>4 [4606]
3 THEN IF xsouris>38 THEN IF page T
HEN ON option GOSUB 650,790,980:GOT
O 300 ' page
460 IF ysouris<41 THEN IF ysouris>2 [4417]
0 THEN GOSUB 520:GOTO 300 ' sprite
470 IF ysouris<18 THEN IF xsouris>1 [5305]
9 THEN GOSUB 570:GOTO 300 ' vitesse
 2
480 GOTO 300                         [504]
490 '                                [117]
500 ' ** Changement sprite **        [1643]
510 '                                [117]
520 IF xsouris<8 THEN sprite=1 ELSE [14415]
 IF xsouris<18 THEN sprite=2 ELSE I
F xsouris<28 THEN sprite=3 ELSE IF
xsouris<38 THEN sprite=4 ELSE IF xs
ouris<48 THEN sprite=5 ELSE IF xsou
ris<58 THEN sprite=6 ELSE IF xsouri
s<68 THEN sprite=7 ELSE sprite=8
530 SOUND 7,100,10,7:RETURN          [1529]
540 '                                [117]
550 ' ** Changement vitesse 2 **     [1612]
560 '                                [117]
570 vitesse2=(xsouris-19)*3/2        [2748]
580 SOUND 7,110,10,7:RETURN          [1688]
590 '                                [117]
600 ' ** Affichage menu principal * [2257]
*
610 '                                [117]
620 option=0:menu=1:page=0:CLS       [1460]
630 LOCATE 5,5:PEN 1:PRINT"- ";:PEN [10183]
 2:PRINT"Caracteristiques generales
 .":LOCATE 5,8:PEN 1:PRINT"- ";:PEN
 2:PRINT"Utilisation de la routine
.."
640 LOCATE 5,11:PEN 1:PRINT"- ";:PE [4456]
N 2:PRINT"Erreur dans les parametre
s .":SOUND 7,160,10,7:RETURN
650 '                                [117]
660 ' ** Caracteristiques generales [953]
 **
670 '                                [117]
680 IF page>3 THEN RETURN ELSE IF p [8364]
age=1 THEN CLS:LOCATE 6,2:PEN 1:PRI
NT"Caracteristiques generales:":LOC
ATE 6,3:PEN 3:PRINT STRING$(27,"-")
690 CLS #1:LOCATE 1,4:PEN 2:ON page [5443]
 GOSUB 700,730,760:SOUND 7,300,10,7
:page=page+1:RETURN
700 PRINT"Ce petit programme  utili [10845]
taire  permetde gerer facilement un
e souris avec leJOYSTICK et ce a pa
rtir du BASIC ou del'ASSEMBLEUR."
710 PRINT"La routine est en assembl [16408]
eur pur,c'esta dire  qu'elle  utili
se  ses  propresroutines et qu'elle
 n'accede jamais nien ROM ni en RAM
 en dehors  de sa zonememoire reser
vee (1398 octets)."
720 PRINT"De plus , la routine  est [9797]
  entieremententrelogeable , elle  peu
t  donc  residern'importe ou en mem
```



```
oire.":RETURN
730 PRINT"8 sprites predefinis sont [10085]
 disponibles.L'affichage  de la  so
uris  s'effectuedevant le fond exis
tant sans l'alterer,tout ceci en mo
de 1 uniquement."
740 PRINT"L'affichage de la souris  [12674]
est adaptabledans a  peut  pres  n'
importe  qu'elleconfiguration  de
l'ecran  (nombre deligne et de cara
cteres par ligne)."
750 PRINT"2 vitesses de deplacement [12595]
 de la sourissont disponibles. Un p
arametre precisea partir de  n depl
acements la vitesse2 doit etre pris
e en compte.":RETURN
760 PRINT:PRINT"La RAM video peut s [10977]
e trouver n'importeou entre  les ad
resse  &0000  et &c000incluses (le
6845 devra donc avoir eteprogramme
en consequence)."
770 PRINT"Il est  possible d'affich [8112]
er  le spriteet de terminer aussito
t la routine."
780 PRINT"Enfin ,la  routine  verif [18086]
ie  tous  lesparametres ,detecte le
s erreurs et lessignale en  memoire
.Si une  erreur estdetectee,la rout
ine se terminera avantl'affichage .
":RETURN
790 '                               [117]
800 ' ** Utilisation **             [1134]
810 '                               [117]
820 IF page>6 THEN RETURN ELSE IF p [9508]
age=1 THEN CLS:LOCATE 7,2:PEN 1:PRI
NT"Utilisation de la souris:":LOCAT
E 7,3:PEN 3:PRINT STRING$(25,"-")
830 CLS #1:LOCATE 1,4:PEN 2:ON page [5520]
 GOSUB 840,870,890,920,940,960:SOUN
D 7,300,10,7:page=page+1:RETURN
840 PRINT"En BASIC ,on  accede a la [13267]
 routine avecl'instruction CALL.":P
RINT"Voici sa forme: CALL souris1,R
AM video,ncol,nligne,x,y,No spr,vit
2,souris2"
850 PRINT:PRINT"* souris1:   adress [11790]
e d'implantation de            la
routine.":PRINT"* souris2:   toujou
rs egale a souris1+            &24
."
860 PRINT"* RAM video: adresse de d [7578]
ebut  d'ecran              doit touj
ours etre paire.":RETURN
870 PRINT"* ncol:   nombre de colon [11075]
ne  par ligne          en mode 1.Av
ec 2 <ncol< 128 ":PRINT"* nligne: n
ombre de ligne en mode 1.
  Avec 1 <nligne <33"
880 PRINT:PRINT"* NO spr: numero du [13976]
 sprite (1 a 8).":PRINT:PRINT"* Vit
2:   nombre de  deplacements pour
         la vitesse rapide (1 a 255)
.           Si vit2=0,affichage puis
 fin":RETURN
890 PRINT"* x: coordonnee x de la s [10608]
ouris.          avec 0 <= x <= (n
col*2)-1":PRINT:PRINT"* y: coordonn
ee y de la souris.            avec
8 <= y <= (nligne*8)-1"
900 PRINT:PRINT"Une fois  entre  da [14325]
ns la  routine , lasouris obeira au
 JOYSTICK  jusqu'a  ceque le bouton
 FIRE 1 soit actionne . Ace moment,
 la routine se  termine. Il"
910 PRINT"sufit maintenant  de lire [6760]
 la  positionactuelle de la souris:
":RETURN
920 PRINT:PRINT"* xsouris = peek(so [9725]
uris2+&32a).":PRINT:PRINT"* ysouris
 = peek(souris2+&32b)."
930 PRINT:PRINT"A cet instant ,la s [16324]
ouris est  toujourspresente sur l'e
cran.Pour l'effacer etretablir ains
i le fond:":PRINT:PRINT"CALL souris
1,souris2":RETURN
940 PRINT:PRINT"En ASSEMBLEUR, on a [9456]
ccede a la  routinea  partir  de  l
'adresse  souris2. Lesparametres  s
ont  contenus  dans  les registres
du Z80:"
950 PRINT:PRINT"* IY = souris2.":PR [8292]
INT"* IX = RAM video.":PRINT"*  H =
 ncol.":PRINT"*  L = nligne.":PRINT
"*  B = x.":PRINT"*  C = y.":RETURN
960 PRINT:PRINT"*  D = No spr.":PRI [9850]
NT"*  E = Vit2.":PRINT"*  A = 8 pou
r animation souris ou       A = 1
pour effacer souris."
970 PRINT:PRINT"Les parametres  son [15669]
t  les memes  qu'enBASIC.":PRINT:PR
INT"Remarque: pour  effacer la sour
is , leregistre A  contient 1, les
 registresIX,HL,BC,DE sont facultat
ifs.":RETURN
980 '                               [117]
990 ' ** Erreurs parametres **      [3863]
1000 '                              [117]
1010 IF page>3 THEN RETURN ELSE IF  [7428]
page=1 THEN CLS:LOCATE 6,2:PEN 1:PR
INT"Erreurs dans les parametres:":L
OCATE 6,3:PEN 3:PRINT STRING$(27,"-
")
1020 CLS #1:LOCATE 1,4:PEN 2:ON pag [4840]
e GOSUB 1030,1060,1080:SOUND 7,300,
10,7:page=page+1:RETURN
1030 PRINT:PRINT"Chaque  parametre  [9417]
(en BASIC aussi bienqu'en ASSEMBLEU
R) est teste ,ceci poureviter un 'p
lantage' du systeme en casd'erreur.
"
1040 PRINT"Chaque erreur est signal [16632]
ee en memoire.Si le systeme decele
la moidre erreur,la routine se term
ine avant d'afficherquoi que se soi
t."
1050 PRINT:PRINT"Erreur si peek(sou [4941]
ris2+&331) <>0":RETURN
1060 PRINT:PRINT"Correspondance des [19420]
 bits  de l'octet setrouvant en sou
ris2+&331:":PRINT:PRINT"b0: manque
ou exes de parametres  dans   le C
ALL (en BASIC)  ou  contenu du    r
egistre A incorrect (ASSEMBLEUR)."
1070 PRINT"b1: inutilise.":PRINT:PR [5074]
INT"b2: erreur NO spr.":RETURN
1080 PRINT:PRINT"b3: erreur y.":PRI [11694]
NT:PRINT"b4: erreur x.":PRINT:PRINT
"b5: erreur nligne.":PRINT:PRINT"b6
: erreur ncol.":PRINT:PRINT"b7: err
eur RAM video.":RETURN
```

CARACTER

Ce programme singulier autorise l'impression de caractères redéfinis en usant des possibilités graphiques des imprimantes DMP 2000 et compatibles EPSON. Il permet la redéfinition et la sauvegarde des caractères 32 à 122 (alphabet, majuscule, minuscule, chiffres, ponctuation et autres) et offre par défaut, une police de 91 caractères modifiés (voir l'exemple joint d'écriture manuscrite). La méthode employée (2✱7 points de hauteur et 9 points de largeur) nécessite deux passes de la tête d'impression pour chaque ligne de 42 symboles maximun.

Principe : l'impression d'un texte à l'aide des nouveaux caractères, utilise tout simplement la fonction Basic 'Print #8'. En ROM, la routine #BD2B employée par la fonction PRINT se trouve détournée. Chaque caractère est stocké avant d'être modifié, puis envoyé à l'imprimante par les deux routines #BD2E et #BD31.

Tous les fichiers préalablement créés peuvent être utilisés avec les nouveaux caractères. Sachez que WRITE #8 et LIST #8 fonctionnent également.

Mise en œuvre : trois nouvelles fonctions Basic permettent l'utilisation et la mise et œuvre du programme :

|SELECT : mise en œuvre des nouveaux caractères. Toute commande PRINT #8, WRITE #8 et LIST #8 est utilisée avec les symboles d'origine..

|NORMAL : resélection des symboles d'origine. Toute commande #PRINT #8, WRITE #8 et LIST #8 est utilisée avec les symboles d'origine.

|SYMBOL,n : permet de redéfinir à partir du clavier, le symbole de numéro <n> de (32 à 122). Exemple : après |SYMBOL,65, une grille de 9*14 apparaît à gauche de l'écran, représentant le caractère numéro 65 (qui est en fait le 'A' majuscule actuellement disponible et stocké en mémoire). Le déplacement du curseur clignotant s'effectue par les touches flèche-haut, flèche-bas, flèche-gauche. L'appui sur COPY, inverse le carré situé sous le curseur et permet, de la sorte, la modification d'un pixel. La nouvelle grille se valide par la barre d'espacement.

ENTER autorise la sauvegarde d'un ou plusieurs symboles ainsi réalisés. Le programme est alors sauvé sous le nom 'CARACTER BIN' sur disquette et 'CARACTER' sur cassette. L'ancien programme devient évidemment 'CARACTER.BAK' sur disquette.

Remarques : l'arrêt de l'imprimante peut nécessiter un appui prolongé de la touche ESC (temps du retour en ROM pour la prise en compte de la touche). Le mixage caractère redéfinis/caractères normaux est possible dans un texte mais pas à l'intérieur d'une même ligne .

Sauvegarde : entrez en mémoire les codes héxadécimaux par le programme AMSAISIE (reportez-vous à son mode d'emploi) en spécifiant 9858 comme adresse de début. Si vous morcelez votre saisie en plusieurs fichiers, chargez-les à la suite après un mémory &9857 et sauvez ensuite la totalité du programme par : SAVE "CARACTER",b,&9858, &CD1

Le programme s'utilise alors en effectuant : MEMORY &9056 : LOAD "CARACTER.BIN", &9858 : CALL &9858. Les extensions Basic sont ainsi validées et opérationnelles.

Patrice KUCZYNSKI

Le voisin

Le voisin est un animal nuisible assez
proche de l'homme.
Tres proche, trop proche. C'est d'ailleurs
de cette proximite que nait la nuisance
du voisin.
Mais attention : que le voisin soit proche
ne doit pas nous inciter a le confondre
avec le prochain, ce dernier,contrairement
au voisin, pouvant etre lointain.

Pierre DESPROGES



CARACTER

```
9858:01 6D 98 21 89 9E CD D1:DC
9860:BC CD 2E BD DA 84 9D 3E:A5
9868:0A CD 31 BD C9 78 98 C3:61
9870:8B 98 C3 C2 98 C3 22 9A:C7
9878:53 45 4C 45 43 D4 4E 4F:ED
9880:52 4D 41 CC 53 59 4D 42:FF
9888:4F CC 00 21 2B BD 7E 32:F4
9890:C0 9E 36 CD 23 7E 32 C1:1D
9898:9E 36 E8 23 7E 32 C2 9E:1F
98A0:36 98 CD 2E BD 38 FB 3E:2F
98A8:1B CD 31 BD CD 2E BD 38:06
98B0:FB 3E 31 CD 31 BD 21 8E:1C
98B8:9E 22 B8 9E 3E 01 32 BA:91
98C0:9E C9 21 2B BD 3A C0 9E:60
98C8:77 23 3A C1 9E 77 23 3A:67
98D0:C2 9E 77 CD 2E BD 38 FB:2A
98D8:3E 1B CD 31 BD CD 2E BD:3C
98E0:38 FB 3E 32 CD 31 BD C9:9F
98E8:C5 D5 E5 32 8D 9E 06 5B:BD
98F0:0E 20 B9 28 2E 0C 10 FA:DB
98F8:FE 0D CA E1 99 FE 0A C2:A9
9900:F2 99 11 B8 9E 2A B8 9E:0B
9908:CD 6C 9D FE 00 28 2F 3A:06
9910:BA 9E FE 00 C2 F2 99 3E:8A
9918:20 2A B8 9E 77 23 22 B8:C5
9920:9E 18 DF 3E 00 32 BA 9E:16
9928:2A B8 9E 3A 8D 9E 77 23:40
9930:22 B8 9E 11 B8 9E CD 6C:E1
9938:9D FE 00 C2 E1 99 CD F9:6E
9940:99 21 8E 9E 22 B8 9E 2A:61
9948:B8 9E 7E D6 20 5F 16 00:20
9950:21 12 00 CD 5D 9D 11 C3:B7
9958:9E 19 06 09 CD 2E BD 38:A7
9960:FB 7E CD 31 BD 23 10 F4:54
9968:11 B8 9E 2A B8 9E 23 22:2D
9970:B8 9E CD 6C 9D FE 00 20:53
9978:CE CD 2E BD 38 FB 3E 0A:12
9980:CD 31 BD CD F9 99 21 8E:E2
9988:9E 22 B8 9E 2A B8 9E 7E:35
9990:D6 20 5F 16 00 21 12 00:C7
9998:CD 5D 9D 11 C3 9E 19 11:94
99A0:09 00 19 06 09 CD 2E BD:22
99A8:38 FB 7E CD 31 BD 23 10:E0
99B0:F4 11 B8 9E 2A B8 9E 23:47
99B8:22 B8 9E CD 6C 9D FE 00:9D
99C0:20 CA CD 2E BD 38 FB 3E:6C
99C8:0A CD 31 BD 21 8E 9E 06:79
99D0:2A 36 00 23 10 FB 21 8E:A6
99D8:9E 22 B8 9E 3E 01 32 BA:B2
99E0:9E CD 2E BD 38 FB 3E 00:40
99E8:CD 31 BD E1 D1 C1 0E 00:BD
99F0:37 C9 3E 00 32 BA 9E 18:69
99F8:E8 CD 2E BD 38 FB 3E 1B:BD
9A00:CD 31 BD CD 2E BD 38 FB:40
9A08:3E 4B CD 31 BD CD 2E BD:9E
9A10:38 FB 3E 7A CD 31 BD CD:1D
9A18:2E BD 38 FB 3E 01 CD 31:0D
9A20:BD C9 DD 7E 00 D6 20 32:C3
9A28:BB 9E FE 5B D2 7F 9D FE:60
9A30:00 DA 7F 9D 3E 01 CD 0E:DA
9A38:BC 3E 00 CD 96 BB 21 BF:CA
9A40:00 11 08 00 01 50 00 3E:82
9A48:FF E5 CD 5F BC E1 11 08:A8
9A50:00 ED 52 11 47 00 CD 6C:BA
9A58:9D FE 00 20 E4 11 08 00:AA
9A60:21 4F 00 01 BF 00 3E FF:67
9A68:D5 CD 62 BC D1 21 08 00:BC
9A70:19 EB 21 58 00 CD 6C 9D:5D
9A78:FE 00 20 E4 3E 20 32 E6:8A
9A80:9D 26 10 2E 07 CD 75 BB:1F
9A88:3A BB 9E FE 08 DA 0F 9B:3F
9A90:FE 12 DA 06 9B FE 1C DA:A9
9A98:FD 9A FE 26 DA F4 9A FE:53
9AA0:30 DA EB 9A FE 3A DA E4:BF
9AA8:9A FE 44 DA DB 9A FE 4E:B9
9AB0:DA CA 9A FE 58 DA C1 9A:13
9AB8:D6 28 32 E8 9D 3E 32 18:8F
9AC0:10 D6 1E 32 E8 9D 3E 31:84
9AC8:18 07 D6 14 32 E8 9D 3E:60
9AD0:30 32 E7 9D 3E 31 32 E6:D7
9AD8:9D 18 3E D6 0A 32 E8 9D:FC
9AE0:3E 39 18 32 32 E8 9D 3E:30
9AE8:38 18 2B C6 0A 32 E8 9D:84
9AF0:3E 37 18 22 C6 14 32 E8:2D
9AF8:9D 3E 36 18 19 C6 1E 32:EA
9B00:E8 9D 3E 35 18 10 C6 28:A9
9B08:32 E8 9D 3E 34 18 07 C6:B1
9B10:32 32 E8 9D 3E 33 32 E7:1E
9B18:9D 21 D4 9D CD 87 9D 26:F9
9B20:02 2E 11 CD 75 BB 21 EA:04
9B28:9D CD 87 9D 26 02 2E 13:BA
9B30:CD 75 BB 21 12 9E CD 87:ED
9B38:9D 26 02 2E 15 CD 75 BB:D8
9B40:21 39 9E CD 87 9D 26 02:EC
9B48:2E 17 CD 75 BB 21 61 9E:45
9B50:CD 87 9D 3A BB 9E 6F 26:04
9B58:00 11 12 00 CD 5D 9D 11:EE
9B60:C3 9E 19 22 BC 9E 3E 08:37
9B68:32 BE 9E 3E 02 32 BF 9E:60
9B70:2A BC 9E CB 46 28 0E 3A:10
9B78:BE 9E 6F 3A BF 9E 67 CD:A9
9B80:75 BB CD 8A BB 2A BC 9E:E1
9B88:CB 0E 3A BE 9E FE 01 28:B9
9B90:06 3D 32 BE 9E 18 D9 3A:27
9B98:BF 9E 3C FE 0B 28 11 32:40
9BA0:BF 9E 3E 08 32 BE 9E 2A:96
9BA8:BC 9E 23 22 BC 9E 18 C0:14
9BB0:3A BB 9E 6F 26 00 11 12:96
9BB8:00 CD 5D 9D 11 C3 9E 19:A5
9BC0:11 09 00 19 22 BC 9E 3E:48
9BC8:0F 32 BE 9E 3E 02 32 BF:31
9BD0:9E 2A BC 9E CB 46 28 0E:D4
9BD8:3A BE 9E 6F 3A BF 9E 67:76
9BE0:CD 75 BB CD 8A BB 2A BC:70
9BE8:9E CB 0E 3A BE 9E FE 08:96
9BF0:28 06 3D 32 BE 9E 18 D9:75
9BF8:3A BF 9E 3C FE 0B 28 11:A8
9C00:32 BF 9E 3E 0F 32 BE 9E:06
9C08:2A BC 9E 23 22 BC 9E 18:DF
9C10:C0 3E 02 32 BE 9E 32 BF:2B
9C18:9E 3A BE 9E 6F 3A BF 9E:EE
9C20:67 CD 75 BB CD 8A BB 3E:70
9C28:00 01 40 1F 0B B9 20 FC:04
9C30:B8 20 F9 CD 8D BB 3E 00:F0
9C38:01 40 1F 0B B9 20 FC B8:CC
9C40:20 F9 3E 00 CD 1E BB C2:9B
9C48:7D 9C 3E 02 CD 1E BB C2:A5
9C50:8C 9C 3E 08 CD 1E BB C2:C2
9C58:9B 9C 3E 01 CD 1E BB C2:D2
9C60:AA 9C 3E 09 CD 1E BB C2:F1
9C68:B9 9C 3E 2F CD 1E BB C2:2E
9C70:0F 9D 3E 12 CD 1E BB C2:70
9C78:1A 9D C3 19 9C 3A BE 9E:D9
9C80:3D FE 01 CA 48 9D 32 BE:F7
9C88:9E C3 19 9C 3A BE 9E 3C:0C
9C90:FE 10 CA 41 9D 32 BE 9E:70
9C98:C3 19 9C 3A BF 9E 3D FE:7E
9CA0:01 CA 4F 9D 32 BF 9E C3:45
9CA8:19 9C 3A BF 9E 3C FE 0B:D5
9CB0:CA 56 9D 32 BF 9E C3 19:74
9CB8:9C CD 8D BB 3E 00 06 02:4B
9CC0:11 00 FA 1B BB 20 FC BA:13
9CC8:20 F9 10 F4 2A BC 9E 11:16
9CD0:11 00 ED 52 3A BE 9E FE:50
9CD8:09 38 07 3A BF 9E C6 07:20
9CE0:18 05 3A BF 9E D6 02 5F:67
9CE8:16 00 19 3A BE 9E FE 09:50
9CF0:38 04 D6 08 18 02 D6 01:97
9CF8:47 CB 06 10 FC CB 7E 20:21
9D00:0A CB FE 47 CB 0E 10 FC:9C
9D08:C3 42 9C CB BE 18 F4 CD:A8
9D10:00 BB 26 00 2E 18 CD 75:16
9D18:BB C9 06 08 21 39 9D 11:4F
9D20:57 90 CD 8C BC 21 58 98:CA
9D28:11 D1 0C 01 58 98 3E 02:E4
9D30:CD 98 BC CD 8F BC C3 0F:D8
9D38:9D 43 41 52 41 43 54 45:65
9D40:52 3D 32 BE 9E C3 19 9C:72
9D48:3C 32 BE 9E C3 19 9C 3C:63
9D50:32 BF 9E C3 19 9C 3D 32:63
9D58:BF 9E C3 19 9C EB 3E 00:F3
9D60:44 4D 1B 09 1B BB 20 FB:A3
9D68:BA 20 F8 C9 7C AA 7C F2:34
9D70:77 9D 87 9F D8 3C C9 BA:DE
9D78:20 F9 7D 93 20 F5 C9 21:3D
9D80:92 9D 18 03 21 AF 9D 7E:52
9D88:CD 5A BB 23 7E FE FF 20:C5
9D90:F7 C9 63 61 72 61 63 74:5B
9D98:65 72 65 20 69 6E 72 65:3F
9DA0:64 65 66 69 6E 69 73 73:92
9DA8:61 62 6C 65 20 21 FF 69:82
9DB0:6D 70 72 69 6D 61 6E 74:B5
9DB8:65 20 6F 63 63 75 70 65:59
9DC0:65 20 6F 75 20 6E 6F 6E:31
9DC8:20 62 72 61 6E 63 68 65:58
9DD0:65 20 21 FF 43 41 52 41:29
9DD8:43 54 45 52 45 20 6E 75:EB
9DE0:6D 65 72 6F 20 3A 00 00:8A
9DE8:00 FF 2D 20 50 6F 75 72:77
9DF0:20 64 65 70 6C 61 63 65:7B
9DF8:72 20 6C 65 20 63 75 72:62
9E00:73 65 75 72 20 20 20 20:DD
9E08:20 3A F0 3B F1 3B F2 3B:84
9E10:F3 FF 2D 20 50 6F 75 72:93
9E18:20 6D 6F 64 69 66 69 65:B3
9E20:72 20 75 6E 20 70 69 78:A4
9E28:65 6C 20 20 20 20 20 20:57
9E30:20 3A 3C 43 4F 50 59 3E:DD
9E38:FF 2D 20 50 6F 75 72 20:E8
9E40:76 61 6C 69 64 65 72 20:E5
9E48:6C 61 20 6D 6F 64 69 66:E2
9E50:69 63 61 74 69 6F 6E 20:F5
9E58:3A 3C 53 50 41 43 45 3E:16
9E60:FF 2D 20 50 6F 75 72 20:10
9E68:73 61 75 76 65 67 61 72:64
9E70:64 65 72 20 73 75 72 20:E3
9E78:64 69 73 71 75 65 20 20:E1
9E80:3A 3C 45 4E 54 45 52 3E:50
9E88:FF 00 00 00 00 00 00 00:25
9E90:00 00 00 00 00 00 00 00:2E
9E98:00 00 00 00 00 00 00 00:36
9EA0:00 00 00 00 00 00 00 00:3E
9EA8:00 00 00 00 00 00 00 00:46
9EB0:00 00 00 00 00 00 00 00:4E
9EB8:00 00 00 00 00 00 00 00:56
9EC0:00 00 00 00 00 00 00 00:5E
9EC8:00 00 00 00 00 00 00 00:66
9ED0:00 00 00 00 00 00 00 00:6E
9ED8:00 7F 00 00 00 00 00 00:F5
9EE0:00 00 18 00 00 00 00 00:96
9EE8:00 10 70 60 00 10 70 60:46
```

```
9EF0:00 00 00 00 00 00 00 00:8E
9EF8:00 08 08 7F 08 08 08 7F:BC
9F00:08 08 40 40 78 40 40 40:67
9F08:78 40 40 00 08 14 22 7F:5C
9F10:22 11 00 00 00 20 10 08:1A
9F18:7C 08 10 60 00 00 04 0A:B9
9F20:04 01 02 04 08 00 00 10:E2
9F28:20 40 00 20 50 20 00 00:B7
9F30:00 39 46 46 49 30 00 00:0D
9F38:00 60 10 08 08 08 50 20:CF
9F40:50 00 00 00 10 70 60 00:0F
9F48:00 00 00 00 00 00 00 00:E7
9F50:00 00 00 00 00 00 1F 20:2E
9F58:40 00 00 00 00 00 00 60:97
9F60:10 08 00 00 00 00 00 00:17
9F68:40 20 1F 00 00 00 00 00:86
9F70:00 08 10 60 00 00 00 00:87
9F78:00 01 00 00 00 01 00 00:19
9F80:00 00 08 50 20 50 08 00:EF
9F88:00 00 00 00 00 07 00 00:2E
9F90:00 00 00 40 40 40 78 40:A7
9F98:40 40 00 00 00 00 00 00:B7
9FA0:00 00 00 00 00 00 00 04:43
9FA8:1C 18 00 00 00 00 00 00:7B
9FB0:00 00 00 00 00 00 00 40:8F
9FB8:40 40 40 40 40 40 00 00:D7
9FC0:00 00 00 00 00 00 00 00:5F
9FC8:00 00 00 00 18 18 00 00:97
9FD0:00 00 00 00 00 01 02 04:76
9FD8:08 00 00 10 20 40 00 00:EF
9FE0:00 00 00 00 0F 10 20 20:DE
9FE8:20 10 0F 00 00 60 10 08:3E
9FF0:08 08 10 60 00 00 04 08:1B
9FF8:10 3F 00 00 00 00 00 00:E6
A000:00 08 78 08 00 00 00 00:28
A008:00 0C 12 21 21 11 0E 00:27
A010:00 00 10 28 10 28 48 10:78
A018:00 00 00 10 22 22 22 1D:4B
A020:00 00 00 00 30 08 08 08:08
A028:08 70 00 00 00 00 3F 00:7F
A030:00 0F 00 00 00 30 48 70:C7
A038:40 40 78 40 00 00 00 3C:4C
A040:24 24 24 22 21 00 00 20:AF
A048:10 08 08 08 10 60 00 00:80
A050:00 03 06 0A 12 21 00 00:36
A058:00 60 10 08 08 08 10 60:F0
A060:00 00 08 30 20 20 23 2C:C7
A068:30 00 00 00 00 00 78 00:B0
A070:00 00 00 00 00 19 26 26:75
A078:19 00 00 00 00 60 10 08:A9
A080:08 10 60 00 00 00 0C 12:B6
A088:21 21 21 12 0F 00 00 20:CC
A090:10 08 08 08 10 60 00 00:C8
A098:00 00 00 03 03 00 00 00:3E
A0A0:00 00 00 00 18 18 00 00:70
A0A8:00 00 00 00 00 03 03 00:4E
A0B0:00 00 00 00 00 04 1C 18:88
A0B8:00 00 00 00 00 01 02 04:5F
A0C0:08 10 00 00 00 00 00 40:B8
A0C8:20 10 08 00 00 00 00 00:A0
A0D0:00 00 00 00 00 00 00 48:B8
A0D8:48 48 48 48 48 48 00 00:28
A0E0:00 10 08 04 02 01 00 00:9F
A0E8:00 00 08 10 20 40 00 00:00
A0F0:00 00 18 20 40 40 40 23:AB
A0F8:1C 00 00 00 00 00 34 40:28
A100:00 00 00 0F 10 27 28 28:37
A108:27 10 0F 00 40 20 10 50:AF
A110:50 10 50 10 20 00 01 3F:D1
A118:41 41 3F 01 02 00 50 08:D5
A120:70 00 00 70 08 08 30 00:E1
A128:10 20 2F 32 62 56 09 00:1B
A130:10 48 30 50 08 08 08 10:D1
A138:60 10 0B 1C 28 44 44 44:64
A140:25 18 00 60 10 08 08 08:A6
A148:08 10 60 00 10 28 40 40:19
A150:5F 20 50 4F 10 28 28 10:7F
A158:68 08 08 10 60 00 40 20:41
A160:3D 52 55 52 20 00 00 30:87
A168:48 08 08 08 28 10 00 08:A9
A170:14 20 21 17 39 53 10 20:39
A178:10 08 08 10 60 00 40 00:E9
A180:00 00 20 16 19 24 44 44:1C
A188:29 10 00 00 00 46 29 31:02
A190:51 7E 20 10 60 41 7F 02:52
A198:3F 44 38 00 30 48 08 70:E4
A1A0:00 70 08 48 30 00 00 10:41
A1A8:60 20 7F 00 00 00 00 00:48
A1B0:10 28 08 70 00 00 00 00:01
A1B8:00 10 60 20 20 7F 01 02:8B
A1C0:00 00 06 19 21 41 7E 00:60
A1C8:00 10 60 20 7F 01 06 38:B7
A1D0:40 20 30 48 08 70 00 40:01
A1D8:30 08 10 20 10 08 1E 25:3C
A1E0:44 44 48 30 10 28 28 10:F1
A1E8:68 08 08 48 30 00 3E 41:F8
A1F0:30 0E 30 41 3E 00 30 08:B6
A1F8:70 00 00 00 70 08 30 00:B1
A200:00 00 3F 0E 01 3F 40 30:9F
A208:10 28 08 70 00 60 78 00:32
A210:00 0F 10 20 40 40 40 20:D1
A218:10 2F 40 20 10 08 08 08:81
A220:10 20 40 00 0C 10 20 27:95
A228:38 60 50 0F 10 08 08 50:31
A230:60 20 20 40 00 04 0F 10:D5
A238:20 20 20 10 0F 00 00 60:B9
A240:10 08 08 08 10 7F 00 00:99
A248:0C 10 20 27 38 60 51 0E:44
A250:10 08 08 50 60 70 48 08:82
A258:10 04 02 01 01 3F 41 41:D3
A260:22 1C 10 08 08 10 60 00:D0
A268:00 00 00 30 48 43 44 38:41
A270:30 48 48 30 00 60 10 08:7A
A278:08 08 08 50 20 30 48 40:5A
A280:3F 00 00 3F 00 00 00 00:A0
A288:00 70 08 08 70 08 10 30:62
A290:48 40 3F 00 00 60 7F 20:F8
A298:00 00 00 00 70 08 70 00:22
A2A0:00 20 40 3F 00 0F 00 3F:2F
A2A8:50 20 00 00 70 08 70 08:AA
A2B0:70 00 00 30 48 40 3F 1F:D8
A2B8:20 40 48 30 30 48 08 70:22
A2C0:60 10 08 48 30 30 48 40:0A
A2C8:3F 00 00 01 7F 00 00 00:29
A2D0:00 06 49 51 21 7E 40 08:F9
A2D8:10 60 20 21 26 38 60 00:E9
A2E0:10 28 28 30 50 08 08 48:BA
A2E8:30 00 00 7F 40 40 40:F9
A2F0:00 00 00 00 00 78 08 08:1A
A2F8:08 00 00 00 08 04 02 01:B1
A300:00 00 00 00 00 00 00 00:A3
A308:00 00 40 20 10 00 00 40:5B
A310:40 40 7F 00 00 00 00 00:B2
A318:08 08 08 78 00 00 00 00:4B
A320:01 02 04 04 04 04 02 00:D8
A328:20 70 08 08 0D 0A 08 10:9A
A330:10 00 01 02 04 14 14 24:36
A338:03 00 20 60 10 48 48 48:46
A340:48 10 10 00 01 02 04 24:76
A348:14 14 03 00 20 60 10 48:EE
A350:48 48 48 10 10 01 02 04:F2
A358:04 04 02 07 00 00 60 10:7C
A360:08 08 08 10 70 08 10 00:B3
A368:00 3F 40 41 41 22 1C 00:4A
A370:20 40 70 48 08 08 30 30:9B
A378:10 00 01 02 04 04 04 04:3E
A380:02 00 20 70 08 08 08 08:D5
A388:08 10 10 01 02 04 04 04:62
A390:02 7F 00 00 60 10 08 08:34
A398:08 10 70 08 10 01 02 04:E2
A3A0:04 04 04 04 03 00 60 10:C6
A3A8:48 48 48 48 48 10 10 00:D3
A3B0:00 1F 20 20 11 0E 00 00:D1
A3B8:20 40 7E 41 41 21 32 3C:4A
A3C0:10 00 00 01 07 08 08 09:94
A3C8:07 00 20 40 00 0E 51 61:92
A3D0:21 7E 10 00 00 3F 40 41:E2
A3D8:42 24 18 00 20 40 78 40:11
A3E0:40 40 30 08 10 00 00 00:4B
A3E8:01 02 27 00 00 00 20 40:15
A3F0:40 00 00 70 08 08 10 00:63
A3F8:00 01 02 04 27 00 00 00:C9
A400:20 4C 12 11 21 7E 20 10:02
A408:10 00 00 3F 41 41 43 24:E4
A410:18 00 20 40 78 20 20 20:04
A418:50 08 10 00 00 3F 41 41:E5
A420:42 24 18 00 20 40 70 08:1A
A428:08 08 08 10 10 03 04 03:0E
A430:04 03 04 03 00 00 70 00:52
A438:78 00 78 00 70 08 10 03:57
A440:04 04 03 04 04 03 00 00:FA
A448:60 00 00 78 00 00 70 08:3C
A450:10 00 01 02 04 04 04 02:15
A458:01 02 20 60 10 08 08 08:A7
A460:10 60 00 00 01 02 07 01:7F
A468:02 01 00 00 20 40 00 7F:EE
A470:00 00 70 08 10 00 01 02:9F
A478:04 04 04 02 07 00 20 60:B1
A480:10 08 08 08 10 7F 10 00:EB
A488:00 07 06 02 02 07 00 00:44
```



```
A490:20 40 00 00 00 70 08 08:14
A498:10 00 00 01 02 04 0C 03:62
A4A0:00 00 20 40 10 08 08 08:CC
A4A8:10 60 10 00 00 03 04 7F:52
A4B0:08 08 08 00 20 40 00 00:CC
A4B8:70 08 08 08 10 00 00 07:FB
A4C0:00 00 00 07 00 00 20 40:CB
A4C8:70 08 08 08 70 08 10 00:7C
A4D0:07 00 00 00 06 07 02 00:8A
A4D8:20 60 10 08 08 10 60 00:8C
A4E0:00 00 07 00 00 03 00 06:94
A4E8:07 02 10 70 08 08 70 08:9D
A4F0:08 70 00 00 02 04 04 03:19
A4F8:02 04 04 02 20 10 08 08:E8
A500:70 10 08 08 10 00 00 01:46
A508:07 00 00 00 07 00 20 40:1B
A510:00 46 29 31 51 7E 10 00:34
A518:00 01 06 06 02 03 06 00:D5
A520:20 40 00 06 29 51 11 1E:D4
A528:10 00 00 00 00 00 00 00:DD
A530:00 00 00 00 00 00 00 00:D5
```



VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : |CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?
De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : |CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4      [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4      [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

01 — AMBERIEU EN BUGEY

BUGEY INFORMATIQUE

Vente-Conseil-Formation
Développements

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

06 — NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

58, avenue Saint-Augustin
5e étage
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Informations sur Minitel 93.21.19.19

06 — NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

15 années d'expérience
Distributeur agréé
AMSTRAD

L'accueil, le conseil et
la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
06700 - St LAURENT DU VAR
Tél. : 93.07.44.22

09 — PAMIERS

ARISERV
****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD
MAGNETOSCOPES

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13 — MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

14 — CAEN

Loisir
INFORMATIQUE 14

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **(31) 85.18.77**

25 — BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.

CPC
PCW



PC

TOUT POUR AMSTRAD

22, avenue Carnot
25000 BESANÇON
81-80-98-50

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat. 25000 BESANÇON
81 52 42 52

33 — BORDEAUX

INFORMATIQUE
Cannes - Avignon - Bordeaux
FORMATION ET ASSISTANCE
Toutes les applications
de votre micro :
PROFESSIONNELS
HOBBISTES
257, rue Judaïque
33000 BORDEAUX
Tél : 56.24.05.34
CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

37 — TOURS

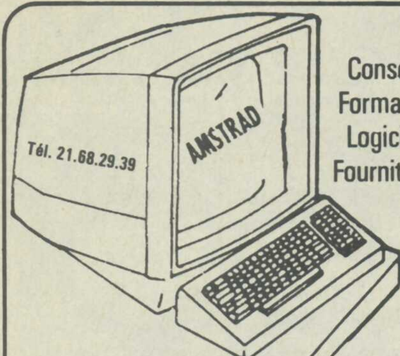
PERFORMANCES



AMSTRAD

47.37.58.58
LE SPECIALISTE
REGION CENTRE
du **PC 1512**
44, place Rabelais

62 BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

LA BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE
Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot

64 PAU



Revendeur agréé
AMSTRAD PROFESSIONNEL
POINT CLUB AMSTRAD
11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

70 LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE
40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84 .40.20.04**

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
DISTRIBUTEUR AGRÉÉ
AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI
Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie
71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

75 PARIS

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD
464-6128-8256-8512
PC 1512
75009 - PARIS
40 bis, rue de Douai
Tél. : 48.78.76.77

75 PARIS

RAM 16
INFORMATIQUE



REVENDEUR AGRÉÉ
TOUTES CONFIGURATIONS
464-6128-8256-8512
PC 1512
LOGICIELS PRO, JEUX,
HI-FI, LASER DISC
78, RUE MICHEL-ANGE -
75116 PARIS
47.43.10.86

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE 76
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : **35 43.51.54**

76 ROUEN

Loisir
INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

77 LUISETAINES



ASSISTANCE GRAPHIQUE
3, rue des Vignes - 77520 LUISETAINES
Tél. : (1) 60 67 37 95
Micro-ordinateurs
Logiciels
Accessoires - Périphériques
Vente par correspondance
Distributeur agréé



77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77
LE SERVICE EN PLUS
Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie
CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

78 VELIZY

GAME'S
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
Centre Commercial Vélizy II
Niveau bas Tél. : 34.65.18.81

78 VERSAILLES

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD
464-6128-8256-8512
PC 1512
78000 Versailles — 4, rue André Chénier
(1) 30.21.75.01
78100 St-Germain-en-Laye
13, rue des Louviers
(1) 34.51.71.11

80 AMIENS

CENTRAL BUREAU


MICRO
HIFI
VIDEO
S.A.V.
4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
Tél. : 22.91.64.80

91 ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABŒUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande

• AMSTRAD • ZENITH
• SANYO • EPSON
• TANDON • BROTHER
INSTALLATION - FORMATION
ASSISTANCE - MAINTENANCE
SPECIALISTE DU TRAITEMENT DE TEXTE
DISTRIBUTION et SERVICES
Z.A. ORSAY-COURTABOEUF. B.P. 209
Avenue du Québec - D10
91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

91 PALAISEAU

Arts et Bureautique Services

Distributeur agréé
AMSTRAD SANYO
Professionnel et familial
SHARP
Fournitures de bureaux
Bureautique
Micro-informatique
Spécialiste PME-PMI
22, rue de Paris 91120 Palaiseau
(1) 60.14.09.54

91 LES ULIS



REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD
Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

92 LA GARENNE COLOMBES



REVENDEUR AGREE AMSTRAD
Toutes configurations
CPC 464-6128 PCW 8256-9512 PC1512
Matériels-Périphériques-Logiciels
Fournitures informatiques
Distributeur EPSON et TANDON
13 Boulevard de la République
92250 LA GARENNE COLOMBES
Tél : 47.84.21.77

93 VILLEMOMBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES
SPECIALISTE AMSTRAD
PC 1512
MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES
88, avenue Galliéni
93250 VILLEMOMBLE
Tél. : 48.55.32.87

• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

PETITES ANNONCES

VENTES

Vends Canon X07 et imprimante X710, imprimante DMP 2000, DDI, 40 disks pleines, prix très intéressant. Maury Pascal, 24240 Sigoules. Tél. : 53.58.40.39.

Vds Amstrad CPC 464 coul. Etat neuf + manuel d'application + 2 revues de programmes de jeux. Tél. : 39.83.15.19 (après 18 h) 1 500 F.

Vends Amstrad magazine n° 7 à 25 + hors-série n° 2 : 260 F. Tilt spécial Amstrad hors-série n° 4 : 20 F. Cahiers d'Amstrad n° 2, 3, 4 : 40 F. Tél. : 46.58.84.71, de 18 à 20 heures.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disk-DD1 très bon état + nbx logiciels (225). Prix 4 000 F. Tél. : 43.30.17.66.

Vends loto sportif 1N2 disc original 100 F valeur 245 F. Tél. : 45.35.70.30, après 17 h.

Vds logiciel bourse pour CPC 6128, 2 modules : gestion + aide à la décision, puissant, accès facile. Px : 365 F. Tél. : 42.61.82.80. D'Allesandro La Cride, 13610 Puy-Ste-Réparade.

Urgent je liquide tout CPC 6128 couleur Qwerty + imprimante couleur Okimate 20 + 100 discs pleins + manette + lecteur cassette. Laserdata + Doc. Prix à déb. Tél. : 74.73.43.02, soir.

Vds 40 magazines sur Amstrad CPC + le livre, les clés pour Amstrad. Le tout 350 F. Tél. : 48.89.73.49, après 19 h. Demander Eric.

Vds ordinateur Amstrad CPC 6128 avec moniteur couleur + utilitaires + nombreux jeux 3 000 F. Tél. : 43.07.75.55, à partir de 18 h.

Vds imprimante Canon PW 1080A, état neuf : 2 800 F. Tél. : 42.41.61.04.

Vends logiciels K7 pour CPC origine garantie : Fighter Pilot, Sabre Wule, Beach Head, Dark Star, Androïd, etc. Valeur 800 F, cédés 350 F. Ecrire à Olivier Pradier, 680 Duivenkamp, 3607 VB Maarssenbroek (Pays-Bas).

Vends ordinateur MO6 + lecteur K7 + moniteur couleur + joystick + crayon optique + 50 jeux + housses + listings + revues. Le tout 3 600 F (à débattre). Tél. : 67.23.01.85, le soir (Herault).

Vds Amstrad CPC 464 + lecteur K7 + livre + joystick Quick Shoat II + K7 (Sorcery, Coubat Lynk, le Survivant, 3D FT GMP) + 1 K7 de démonstration + 1 livre A mstar, le tout 2 200 F. Ecrire à Sébastien Le Floch, 9, rue Montaigne, 56270 Pliemeur. Merci.

PETITES ANNONCES

Vds PCW DTT Pao Emulateur Minitel Trivial Pursuit, Rotafe, Exbasic, Orphee, Starglider, Strike Harrier Force, Damocles, Alienor. Tél. : 90.79.24.05.

Vds disks Ori prix très petits (Ocean's Hit 2, Prohibition, etc.). Ech. plus de 400 jeux pour avoir un lecteur Jasmis AMSD en bon état. Tang Sukit, 108, rue Blomet, 75015 Paris.

Vends originaux pour CPC K7/disk. Ecrire à Thielges Christian, Le Syndicat, 88120 Vagney ou téléphoner au 29.61.32.64.

Vends PC 1512 DD couleur état neuf. Tél. : 42.54.96.20, après 20 h.

Vends CPC 464 couleur 1 600 F, DD1 800 F, jeux 500 F, mémoire DKtronic 64 K 300 F, DMP 2000 garantie 9 mois 1 300 F. Tél. : 69.06.47.84, demander Christophe, après 19 h.

Vds 6128 RS 232, souris, émulateur Minitel, originaux AMX Pagemaker, V•2, éducatifs, jeux, Semword, Pocket Calc Tasign, Drdraw + Grapa. Tél. : 90.79.24.05.

Vds originaux PCW Docket Calc/Base/Wordstar, Turbo Pascal Graphix, DR Draw + 6 graph, Tasword Tasign, Datamat, Damocles, PCW Graph, jeux. Tél. : 90.79.24.05.

Vends interface télévision Amstrad MP1 300 F. Ecrire à Prados Diego, 21, rue Colbert, 63000 Clermont-Ferrand. 1 disquette de jeux aux premiers à écrire.

Vends CPC 464 mono + adaptateur péritel + nombreux jeux + joystick. Prix 2 000 F. Tél. : 69.44.06.51, après 19 h, 91600 Savigny-sur-Orge.

Vds Amstrad CPC 464 couleur 1 800 F, prix à débattre. Appeler Benoît Pierdet au 39.76.46.37, après 20 h. Merci.

Vds lecteur DD1 sous garantie + 5 disks originaux : 1 500 F port compris. Vds adapt. péritel MP1 : 300 F port compris. Echange jeux sur disk 3''. Demander Pierre au 78.66.09.13 Lyon.

Vends 6128 + mon. coul. + 2 joys. + jeux. Bon état 3 000 F. Urgent. Defoort Bruno, rue du Gal.-de-Gaulle, Les Patis, 95520 Osny (Val-d'Oise). Tél. : 30.30.43.39, après 19 h.

Vds originaux pour CPC K7 (Hacker 1&2, MGT, Druid, Wizball...) et disque (Gold Hit 2, Barbarian, Spy vs Spy...). Demander Gabriel au 69.05.37.57, après 19 h (Savigny-S/Orge 91600).

Vends nombreux jeux pour Amstrad 61 28 à prix très intéressants. Demandez David. Tél. : 90.66.27 .99. Téléphoner vers 19 heures.

Vends ordinateur de jeux Atari 2600 S, très très bon état + 3 jeux : Pac Man, E.T., Defender-Mabire. Sylvie, 319, boulevard de Leningrad, 76600 Le Havre. Valeur 1 250 F, cédé 650 F. Tél. : 35.24.16.62.

Vends lecteur de disquette Tandon 5 1/4 pour ordinateur Amstrad. Prix 1 300 F. A débattre + logiciels Originaux Xanagrams Tomcat Zedis2 sui. K7 40 F pièce. Bouvier. Tél. : 60.68.98.26.

Vends PC 464 + lecteur D. Tél. : 45.78.23.41 "couleur" disquette DD1 + 100 jeux + 15 livres basic + revues. Le tout 5 000 F.

Vends Orig astrologie et autres. PC 1512 pour CPC 464, 6128 prog. loto. PCW 8256 prog. loto. Enveloppe timbrée Barne Jean-Noël, 2, rue Nungesser et Coli - 62100 Calais.

Vds CPC 464 mono + 1 lecteur DD1 + 1 joystick + 30 logiciels + livres programmations + revue Amstrad Magazines (2 500 F) + imprimante Smith Corona 0200 (2 500 F). Tél. : 47.75.33.80, après 21 h.

Vds 464 mono + adaptateur TV + joystick + câble rallonge + lecteur disquettes + cassettes et disquettes de jeux et utilitaires + revues + livres = 3 500 F. Tél. : 42.07.26.13.

Vends nombreux jeux K7 de 60 à 80 Bob Win, Tai Pan, Bivouac, etc. Echanges possible. Tél. : 34.17.11.49, demander Stéphane, après 18 h.

Vends Amstrad CPC 464 écran monochrome + 150 jeux + adapt. Péritel + 2 joys + ampli. Pour casque Hi-Fi + revues Amstrad : TBE, prix 2 100 F. Tél. : 91.42.53.09 après 18 h.

Vds 464 + adap. péritel + synthé vocal + crayon optic + mém. 512 Ko + FD3'' + Vortex 5'' + RS 232 + monit. + 500 softs + 100 disques + Digitaliseur + livres + revues. Val. matériel : 22 000 F, cédé à 6 000 F. Tél. : 90.91.04.77, le soir (13). Tarascon.

Vends 464 mono + 30 logiciels + magazines + manuel + joystick (Quick Shot IV), le tout : 2 000 F. Tél. : 39.80.82.48, demander Laurent.

Vend imprimante Epson FX 80. Prix 1 000 F. Tél. : 48.77.35.44.

Vends Amstrad CPC 464 + nombreux logiciels comme Bruce Lee, 3D Grand Prix etc. + 2 joysticks + rangement de 16 cassettes + 2 manuels ou échange clavier contre clavier et je rajoute de l'argent. Tél. : 43.58.20.12. 27, rue Ramponneau, 75020 Paris, demander Mouchi, tous les jours sauf samedi.

Vends clavier couleur 464 + DD1 + jeux + 2 manettes + revues : 2 950 F. Faire offre à Sylvain au 32, rue du Bois, 91600 Savigny-sur-Orge.

Cause vente CPC : vends DMP2000 de février 87 + 1 ruban neuf + 35 disquettes Amsoft. Le tout 1 600 F. Tél. : 48.22.83.02, demander François (détail possible).

Cde Vds d'origine 350 F pièce Datamat, Textomat, Calculmat. Frais d'envoi inclus. D.P. - BP 11, 67160 Wissembourg.

Vds logiciels Datamat et Textomat (CPC) + numéros 4 à 16 et 18 à 22 Amstrad magazine, le tout 500 F. Tél. : 41.59.28.94, midi et soir.

Vends Spectrum + 10 jeux livres, valeur 3 000 F, sacrifié 750 F et aussi disque 3'' pleins 40 F pièce, revues Amstrad – 50 %. J.-Paul Batsik, 122, rue de Troênes, 59279 Loon-Plage.

Vds Amstrad CPC 464 + DDI-1 + 21 logiciels sur cassette + manuel + revues + livres + disc CPM Logo. Tél. : 81.49.00.38. M. Bossi Damien Jougne, 25370 Les Hôpitaux Neufs. Le tout 3 900 F.

Vends écran CPC 464 noir et blanc 1 200 F ou échange contre écran couleur + 500 F. Tél. : 39.93.99.97, après 18 h, demander Stéphane, 95140 Garges-les-Gonnesses.

Vends Silicon disc 25 GK (acheté octobre 87). Prix à débattre. Contactez Guy au 88.80.78.02.

Cause passage 5 p 1/4 vends disks 3'' pleines. Tél. : 64.04.90.10, les weeks-ends (Philippe).

Vds Amstrad CPC 464 couleur TBE + prog. : 2 200 F. CPC 664 couleur : 2 300 F. Mopen attel. : 1 500 F. RS 232 + prog. Minitel + câble : 400 F. DDI + prog. : 300 F. Ecrire : Fx Miller, 38, rue Pierrette, 92200 Neuilly.

Stop affaire. Vends Okimate 20 couleur + housse + papier listing et papier semi-glacé + extension 64 K + Hardcopy + OCP Art Studio + Textomat, le tout en excellent état, démonstration possible si achat le tout pour 2 400 F à débattre. Tél. : 48.56.16.64 (Paris).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + joystick + nombreux jeux et disquettes vierges. Très bon état. Prix : 4 000 F. Tél. : 39.88.39.73, après 18 h. S.V.P.

PCW 8256 double drive + 20 logiciels (Multiplan, Gest. Ass., Comptab., Tasprint, Polyprint, DTP Pac, Dgraph, etc.) pour 3 500 F. Tél. : 43.36.86.48, matin ou après 20 h.

Stop ! CPC 6128 couleur + 1 joys. + 2 livres + 11 disquettes de jeux. Encore 1 an de garantie. Etat neuf. Prix : 3 500 F. Tél. : 48.67.34.56, demander Frédéric, entre 18 h 30 et 19 h 30.

Vds truc simple pour commuter 2e bauh Raw en basic contre logiciels sur disk ou 50 F + env. timbrée à M. Philippe Portmann, 45, rue Fenelom, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.21.91.

Vds 6128 TBE déc. 86 + 40 disks avec + de 100 logiciels + joystick + doubleur + revues + manuel, le tout 4 200 F. Tél. au 34.69.09.81, Olivier (6128 cou).

Vds imprimante DMP1 + câble : 600 F + lecteur 5 p 1/4 Jasmin : 1 000 F TBE. Tél. à Franck au 45.47.84.30.

Vends CPC 464 monochrome + 40 K7 jeux + joystick + 1 K7 d'Azimuttage + 35 utilitaires + 20 programmes à taper + manuels. Valeur : 3 600 F, cédé à 2 600 F. Tél. : 94.69.96.08, le soir après 19 h, demander Christophe.

Vends imprimante Star NL 10. Etat neuf sous emballage d'origine. 2 000 F. Swan. Tél. : 43.73.92.37.

Vds ou éch. contre disq. vierges 3 p. nbx jx orig. pour CPC sur K7 & D. Jacquemoire Mathias, 65, rue George-Sand, 91120 Palaiseau.

Vds CPC 464 coul. + DD1 + 8 livres, 20 cassetes + 20 disc (nouveauté au choix) + joystick-speed-king. Valeur 6 500 F à débattre (env. 4 200 F). Tél. : 27.25.75.39, Olivier, après 19 h.

Vds 6128 mono, fév. 87 + Turbopascal + Datamat + Textomat + Wordstar + Multiplan + Discology + Dans + Jeux + Utilitaires + livres. 3 000 F. Tél. : 47.34.04.28.

Vends CPC 464 monochrome TBE + 11 tilt + 3 manettes + listings + 60 jeux (Barba-Arny Moues-Snooker Music System-Sports-Karate-Flip). Prix : 2 550 F. Didier au 46.27.29.73, Paris.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 10 logiciels, le tout pour 2 300 F. Tél. : 60.29.85.51 (77330 Ozoir).

Vends lecteur 5'' 1/4 Vortex + CPC 464 couleur et nbx logiciels (E), (D), le tout 5 000 F. Cherche à échanger logiciel en 5'' 1/4 uniquement. Nourry Frédéric, 3, rue Bourbon, 78890 Garancières.

Vds imprimante DMP 2000 (3 mois), 1 300 F, logiciels (jeux, utilitaires, originaux) pour CPC 6128 + livres. Laurent au 33.56.75.17.

Vds console Atari + 7 cassettes et échange K7 Amstrad CPC. Tél. : 69.06.19.15, demander François.

Vds CPC 6128 couleur 2 500 F, imprimante Okimate 20 + câble 1 600 F, crayon optique 200 F, 90 logiciels à bas prix. Valette B. Tél. : 46.65.01.02.

Vds ou éch. logiciels pour CPC contre tout matériel informatique. Liste sur demande. Prix intéressant. Tél. : (1) 46.56.65.40.

Vends CPC 6128 neuf sous garantie, écran couleur + 2 joysticks + nbrx jeux + livres et revues : 4 000 F. Demandez Edmondo au 39.47.08.66.

Vds anciens numéros Amstrad magazine (complet sauf n° 3), de 1 à 30. Prix total : 300 F. Tél. : 29.65.15.46, le samedi.

Vends lecteur 5''1/4 IBM 1 400 F. Tél. : 40.12.04.87, Paris. Pour CPC 6128. Cherche aussi contacts pou r échanges CPC 6128.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + K7 jeux + livres programmes 1 400 F, le tout. Tél. : 64.56.66.29, après 18 h et week-end.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + nbx jeux (Road Runner, Cobra, Autants, etc) 2 000 F. Tél. : 47.56.94.83), demander Jean-Marc.

Vends CPC 464 écran monochrome + nombreuses cassettes + joystick : 1 300 F. Vends péritel : 250 F ou le tout : 1 400 F. Tél. : 48.28.02.86, 18 h.

PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le quatre du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A rédigées **très lisiblement**,
ainsi que votre règlement de 25 F à :
AM-MAG, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé
Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

Vds imprimante Okimate 20 couleur plus câble, rubans, programme et manuel, 1.700 F. Vds intégrale PC neuf cause double emploi, 2.300 F. Tél. 43.44.78.80 après 18 h.

Vds 464 couleur + 1 joystick + logiciels. 2.300 F à déb. Tél. 48.44.10.37 après 18 h 30.

Vds CPC 6128 monochrome, excellent état + manuel d'utilisation + 1 joystick + 2 livres de programmation + revues + synthé vocal Technimusique + jeux. 3.200 F. Tél. 43.02.45.66.

Vds 6128 couleur + souris + l'utilitaire Pagemaker + 6 jeux + magnéto et cordon + nbses revues + manette + 20 disks vierges. Valeur : 8.000 F, vendus : 5.200 F. Tél. 83.21.49.22 demander David.

Vds 464, TBE + 40 jeux + 30 utilitaires + 1 compilateur + assembleur-desassembleur + livres d'initiation basic. 1.700 F le tout. Tél. 34.12.82.02 après 18 h demander Serge.

Vds jeux originaux sur disks : Space Harrier, Infiltrator, Yie AR Kung Fu II, Short Circuit, 007, Goldhits, Hit Pack, Tennis 3D, Road Runner, Dragon's Lair, They sold a million. 80 F l'unité. Tél. 45.01.84.82.

Vds CPC 6128 couleur + 60 jeux et utilitaires (Arkanoïd, Sram 1 et 2, Discology, Le passage du temps...). 3.500 F. Brel Vincent, Appt. 84, passage Pasteur, 27200 Vernon. Tél. 32.21.53.17.

Oh ! Vous avez lu les annonces d'Herbelot ? Non ! Qu'est-ce que vous attendez ? Qu'on vous les lise peut-être ? Faut pas rêver. Par contre son PRG super ! Alors achetez-le ! Comment ! Un cocktail au gin et au citron ? et sans sucre ! Pas de problème. 100 F le prg + données (recettes). Doc 4 timbres. Herbelot, Les Bordes, 86340 Nouaillé.

Vds Amstrad CPC 464 couleur, TBE + lecteur disk DD1 (09/87) + 150 jeux K7 et disks dont utilitaires + joystick + livres. Le tout vendu 3.000 F. Tél. 43.84.03.30 après 18 h.

Vds prg inédit (cocktail) environ 30 Ko sur CPC 6128. Poss. d'impression des recettes, livré avec 50 rec. Capacité 1.000 recettes. Non protégé. Herbelot, Les Bordes, 86340 Nouaillé.

Vds CPC 464 mono + joystick peu utilisé. 1.000 F. Tél. 39.53.00.26 après 19 h.

Attention ! Vds jeux disks original nouveautés, 20 F. Possède 150 disks. Stock inépuisable. Vds K7 90 jeux 20-30 F. Tél. 65.63.61.35 après 18 h ou le week-end.

Vds 464 mono + joystick + 50 jeux. 1.700 F. Contacter Jean-Paul. Tél. 64.90.65.63 après 18 h 30.

Vds CPC 664 couleur + logiciels + livres + magazines + disquettes. 3.000 F. Tél. (1) 64.47.06.29 après 18 h.

Vous organisez une soirée avec des amis. Transformez la en soirée cocktails avec mon prg + recettes. Il affiche seulement les cock. compatibles avec votre bar. Herbelot, Les Bordes, 86340 Nouaillé.

Vds Spectrum 48 k Péritel + Zx1 + exl + microdrive + imp. Centronics GLP + 8 livres + 27 K7 jeux + 10 micro-K7. 4.000 F. Tél. (1) 47.26.77.03 après 19 h.

Vds Amstrad CPC 464 très bon état + housses + joystick + 50 jeux enr (Sapiens) + quelques revues : le tout pour 3 800 F au lieu de 5 800 F. Anthony Vastel. Tél. : 33.22.42.61.

Vends Amstrad CPC 464 mono + environs 400 jeux = 2 800 F. Téléphonez à Régis au 34.19.97.15, après 18 h.

Vends lecteur de disquette 3'' sous ga rantie (sept. 87) + câble pour 6128 : 1 000 F, ainsi que divers logiciels originaux moitié prix. Tél. : 91.33.12.58, après 18 h.

Vds Exeltel couleur + manettes + Exelrecorder + plus de 140 programmes (jeux + utilitaires + éducatifs + revues) 3 800 F à débattre. Tél. : 83.52.80.29.

Vends ordinateur Vidéopac C52 Philips avec 3 K7 de jeux. Bon état. Prix 400 F. Tél. au 78.74.63.51, heures repas. Cause achat micro ordinateur CPC.

Vds Seikosha GP100 TBE 1 100 F. Okimate 20 (neuve) 1 600 F. M. Pierrard, 21 route Chancelier-Seguier, 78620 L'Etang-la-Ville. Tél. : 39.58.61.56.

Vds CPC 6128 couleur 2e lecteur 3'' magnéto, joystick, cordons, doc, revues, divers logiciels pro (40) disquettes avec doc, le tout 4 300 F. Tél. : 39.53.90.61, après 19 h.

Vds 6128 coul. 3 000 F + magazines et Scanner Dart 600 F + souris AMX 500 F + RS 2326 400 F + Rom Mercite 500 F + Kentel 150 F, le tout 4 500 F.

Vends pour PCW : dBase 2, 450 F avec générateur applications, Wordstar 450 F, DTP PAO : 250 F, 3D Chess (lock : 100 F). Disquettes et livres d'origine. Tél. : 99.69.91.22.

Vends Amstrad PC 1512 DD couleur s/garantie + imprimante DMP 3160 + nombreuses docs + joystick + souris + 200 utilitaires et jeux, cède pour 9 500 F. Tél. : 23.53.73.07.

Vends CPC 464 mono + adapt. Péri : 1 200 F. Vends lecteur Vortex F1X 5 1/4 de déc. 86 pour 464 ou 664 + 180 disks 5 1/4 (+ de 730 50 FTS) + boîte posso : 2 100 F. Le Piniec Gilles 39.91.57.67.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + joystick + manuels + livres + magazines + logiciel, le tout en TBE et pour 2 500 F. Contacter Bertrand au 39.81.46.53, le soir et le week-end (Argenteuil 95).

Vends unité centrale VG 5000 + 6 cassette de jeux Football etc. + interface manette + câble TV. Stéphane Jaccot, 54, impasse Queruaul-Lamerie, 53000 Laval.

Vends lecteur disquettes DDI 1 200 F, adaptateur péritel 464 250 F, extension 64 K Dktronic 400 F. Petat J.-P. Tél. : 48.58.00.26, 18700 Aubigny/Nère.

Vends synthé voc. Français + autoform à l'assembleur + Amstrad mag. n° 6, à 29 + Amstrad : tout à moitié prix de sa valeur actuelle. Tél. à Mark au 43.06.18.19, après 18 h S.V.P.

Vends CPC 464 couleur + joystick + nbx jeux : 2 500 F. Tél. : 45.76.70.61, après 18 h.

Vends PCW 8256 + 6 logiciels utilitaires, valeur du tout à neuf 9 000 F, vendu 4 700 F, cadeau 20 disques vierges. Tél. : 64.90.94.04.

Vds clavier CBM 64 + lecteur cass. + joys + 8 jeux (cass. et cartouches) + cass. autof. basic + livres + adapt. périt. + transfo, le tout 2 500 F. Tél. : 47.90.44.21, entre lundi et vendredi.

Vends CPC 464 mono + manuel très bon état de fonction. 1 100 F. Tél. : 48.69.11.40, après 14 h.

Vds 6128 coul. 1 an en TBE peu servi + housse + nbx jeux + 40 revues + joystick avec emballage, le tout pour 3 000 F. Offre magnéto + câble au 1 acheteur. Tél. : 63.57.36.95, vds originaux à bas prix.

Vds disk 3'' Arkanoïd + Barbarian + Light Force + Ikari Warriors + Commando + Billy la Banlieue + Army Moves : prix 130 F. Ecr. à Serge Padellec, 6, place Roger-Hellegouarch, 56850 Caudan.

Vends CPC 464 couleur + jeux + joys. + manuels pour 1 800 F. Tél. : 46.04.98.21, région parisienne, après 18 h.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + guide + logiciels 2 000 F. Tél. : 46.78.66.44, demandez Laurent.

Stop affaire ! Vds CPC 664 mono + 30 disquettes vierges + logiciels originaux + adaptateur couleur TV. Valeur 4 100 F, sacrifié 3 000 F. Tél. : 78.24.40.72, après 18 h. Lyon.

Vends CPC 464 monochrome encore garanti 3 mois : 1 600 F. Tél. : 86.70.03.28 (Nièvre).

Oyez ! Vos jeux originaux sur Amstrad K7 et disc dont nouveautés et classiques (Trantor, Marche à l'ombre, Fer et Flamme...) entre 80 et 120 F pièce. Demander Thomas au 33.38.66.86, le soir.

Vends CPC 464 + adaptateur péritel + 25 jeux 1 300 F. Etat neuf. Tél. : 43.22.30.98 à Paris.

Vends DMP1 peu servi TBE + stylo light pen + 2 rubans neufs. Prix 800 F. Tél. : 66.47.37.84.

PETITES ANNONCES

Vends CPC 6128 mono + adaptateur péritel + joystick + 53 discs (+150 progs) + 2 câbles (magnéto + liaison 2 ordinateurs) + cassettes + 50 revues. Prix : 3 000 F. Tél. : 35.50.02.83, après 18 h (76 ou 62).

Urgent ! Vends imprimante compatible Amstrad, un synthétiseur vocal DK Tronic's ainsi que de très nombreux jeux. Tél. : 63.59.47.40 (répondeur téléphonique). Prix à débattre.

Vends DMP 2000, sous garantie (+ feuilles) 1 300 F et synthé voc. Techni-musique (K7), sous garantie 300 F, ou le tout 1 500 F (valeur 2 235 F). Tél. : 38.38.10.73, après 19 h.

Vds CPC 464 couleur TBE avec manuel, livres, revues et 70 logiciels. L'ensemble pour 2 300 F. Tél. : 60.15.21.87 (région parisienne).

A vendre originaux dBase 300 F, dBase compiler 300 F, Expertis 200 F, Semastat 150 F, Superpaint 100 F. Tél. : 30.51.10.75 après 19 h (Yvelines).

Urgent vds CPC 464 couleur, excellent état + 150 jeux 2 400 F. Fabrice, tél. : 48.90.56.71, région parisienne.

Vds lecteur 5" 1/4 DF-DD (716 K) avec sélecteurs de faces et de drive A ou B + ventilateur intégré pour 1 200 F. Tél. : 60.60.27.86 (même lundi). Demander Sambath, après 18 h.

Vds lecteur Jasmin AMD5D+ 1 méga octet double tête quadruple densité avec câble et disquette utilitaires 1 490 F. Benoît Millent, 363, route de Notre-Dame, 85160 St-Jean-de-Mts.

Vends Amstrad 464 avec les 2 lecteurs FD1 et DDI Amstrad cordon-logiciels, cassettes et disquettes, joy., livres et utilitaires, état neuf. Téléphoner à Patrick au 48.48.46.33 pour 4 500 F. Urgent, merci. Couleur.

Vends logiciels CPC 464, 60 F pièce (Sweevo's World, Barry Mc Guilgan, Skyfox, Deep Strike, Dark Star, etc.). Pour plus d'informations, écrire à : M. Davagnar Christophe, 123, boulevard Massena, 75013 Paris.

Stop affaire ! vds tablette graphique graphiscop2, TBE, logiciel sur K7 ou disc., valeur 1 000 F, vendu 500 F, + Moonraker2 (double prise) 80 F. Ineich Thierry, 47400 Fauguerolles. Tél. : 53.83.41.90, après 18 h 30.

Vends disq. 3" bourrées de jeux et utilit. 35 F pièce, cause passage 5" 1/4. Liste contre enveloppe timbrée. Vds multiface 2 : 200 F. F. Le Port, 11, rue des Celtes, 56270 Ploemeur.

Vends imprimante Amstrad DMP 2000 1 100 F + papier listing + traitement textes et tableur originaux. Tschambser, 10400 Fontaine-Macon. Tél. : 25.39.89.68.

Vends CPC 464 couleur + joystick + nbrx jeux (150) + prise péritel + crayon optique + rallonge clavier + doubleur de joysticks + 30 revues, le tout : 2 700 F. Tél. : 30.30.14.71.

Vends synthé vocal neuf 400 F, synthé vocal + clavier 4 octaves (neufs) 2 000 F. Bellanger Fabien. Tél. : 33.25.75.83 (le week-end si possible).

Vds imprimante Fuji PD80 « Neuve » qualité d'impression prof. compatible Amstrad : 2 100 F. Tél. : 46.33.28.08 (christophe).

Vends CPC 464 mono + manuel + livre initiation basic + jeux (Sorcery, 3D-Fight, 3D-Grand prix, etc.). Prix : 1 100 F. Tél. : 20.91.25.60, entre 18 h et 20 h.

Vends modem Olitec tous modes de transmission + logiciels (serveur, compositeur écrans...). 1 490 F, synthétiseur vocal techni M. pour CPC : 330 F + nbx logiciels ; ou le tout pour 1 600 F. Tél. : 47.61.00.74, le soir.

Vds CPC 464 mono + synthétiseur de sons SSA1 + joystick à deuxième prise + env. 200 jeux : 2 200 F. Tél. : 37.42.56.69 à Dreux (28).

Vends vidéo Writer 250 Philips gagné à une loterie, état neuf, prix neuf 5 690 F, vendu 5 000 F. Tél. : 47.92.39.49, le soir après 19 h. Urgent.

Vds Winner's PC 640 k 8 MHz MS-Dos 3-21 drive 5" 1/4 + dur 20 Mo + souris + progs + livres + écran monochrome 6 000 F. Coprocesseur math. 8087-2 + livre 1 000 F. Tél. : 38.56.39.63, après 14 h.

Vends CPC 6128 coul. 86 + 2 joysticks + 5 disquettes vierges + doc. + 12 disq. jeux. Coût actuel : 6 085 F, vendu : 3 700 F. Tél. : 60.17.23.48.

Vds CPC 464 coul. + DD1 + DK Tronic 64 K + souris + 2 joystick + doubleur + 350 logiciel new + boîte posso + revues. Tél. : 45.77.63.39.

Vds 1 clavier 6128 sous garantie : 1 500 F. 1 CPC 464 monochrome : 2 500 F et 600 jeux sur discs en K7. Le tout à débattre. Tél. : 60.65.56.13.

Vends Amstrad 6128 état neuf, garantie 2 ans + nbx jeux + 14 disquettes + revues + manuel, le tout vendu 4 000 F. Me contacter au 30.53.43.88.

Vends ou échange nombreux disk pleins : Barbar, Winther Game, Gaulnet I-II, Slap Fight... 60 F la disquette. Utilit. Amsword, Multiplan, dBase 2, Compta, Factura, AMX Pag, Autoform, Assem. Tél. : 76.27.20.31.

Vends lecteur DDI-1 bon état. Prix : 1 300 F (à débattre). Tél. : 47.49.70.25, après 18 heures ou écrire à M. Margerie, 22, bd Edmond-Rostand, 92500 Rueil-Malmaison.

Vends lecteur de disquettes DDI-1 + manuel d'utilisation + CP/M 2.2 + Dr Logo, état neuf, le tout 1 800 F. Tél. : 84.91.66.17.

Stop affaire ! Vends logiciels originaux pour CPC à prix réduits (Fer & Flamme, James Bond, Hit Pack, etc.). Demander Laurent au 48.08.18.09.

Pose inverseur de drive sur CPC pour 100 F. Effectue travaux dactylographiés sur imprimante (lettre, etc.). Tél. : 47.49.70.25 (92500).

ACHATS

Achète clavier CPC 664 hors usage, circuit imprimé sur plastique bon état. 300 F maximum, intéressés écrire à Seurre Bernard, 5, rue de la Condémine, 71120 Charolles-S/L.

Urgent ! Recherche lecteur DD1 + Cordon (prix modéré). Tél. : 38.95.53.98. Demander Rodolphe. Merci d'avance.

Cherche GW Basic pour Amstrad PC 1512, faire propositions. Coet Eric, 99, rue des Géraniums, 02120 Guise.

Achète pgms utilitaires CPC 6128 d'origine avec notice. QM2 Jeanne Fabrice, BSH Sous-Marin Doris, 83800 Toulon-Naval.

Rech. lecteur DDI-1 BE. Rech. possesseurs CPC 464 pour éch. de logiciels, réponse assurée, envoyer listes. Possède new. Ludwig Fortumeau, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais.

Achète po ur 6128 disk Pyjamarama the Appentice Denil's Castle. Tél. : 75.08.60.60, après 18 h. Demander Eymeric.

Ach. carte Mageco Bea pr Amstr. VDS idem pr Oric. Vds Discology/Notic. 250 F, logs. spec. radio/Minitel/Okim. 20/Microl. 182... Tél. : 68.24.94.12, vous aurez télex sur votre Minitel.

Recherche imprimante Star NL10. Urvois Jacky au 46.55.45.96, après 17 h.

ECHANGES

Ech. synthé vocal techni musique et crayon opt. K7 + 400 F contre drive DDI-1 état neuf. Ecr. à Laurent Chevalley, 166-172, ave Brame, 59100 Roubaix ou tél. : 20.82.15.40.

Echange soft sur disc pour CPC. Possibilité 5" 1/4. Envoyer liste, réponse assurée. Rondelli Pierre, 8, rue Mernoz, 57390 Audun-le-Tiche.

Ech. K7 Indians Jones contre K7 Ghosts'n Goblins et éch. clavier CPC 464 + 12 jeux + 6 K7 vierges contre clav. CPC 6128. Tél. : 35.90.42.52, heures des repas.

Rech. corresp. en vue d'éch. de news sur 3" (Grysor, 720, Bobmorane, Combat School). Tél. : après 18 h au 20.79.40.39 ou écrire à Fabien Hanscotte, 2, Clos du Parc, 59830 Cysoing.

Echange nbx jeux et util. sur disc (6128). Pas sérieux et pas rapide s'abstenir. Envoyer listes à Vincent Sevel, 5, rue du 1er-Mai, 44240 La Chapelle-S/Erdre. Tél. : 40.72.05.43.

Echange nombreux logiciels sur CPC (disk). Réponse assurée. Envoyez vos listes à Pinset David, La Plante aux Flamands, 95350 Saint-Brice-s/s-Forêt. Tél. : 34.19.81.63.

Ch. correspondants PC 1512 pour échange idées et logiciels. Guillaume C., 9, allée G.-Bachelard, Cidex 168, Boîte 9-1 77186 Noisiel.

Rech. corresp. sur CPC 6128, possède nombreux jeux (Ramparts-Pharaon...). Ecr. Simon Pierregrosse, 55 bis, rue du Dr-Pouillot, 77000 Melun.

J. H. 20 ans, cherche emploi dans la vente de logiciels de jeux pour CBM, Amstrad, Amiga, Atari ST. Tél. : 60.80.33.56.

Cherche correspondants sérieux et rapides pour échanges de nombreux logiciels sur disc. Ecrire à Courbois Philippe, les Treilles, rue Monsallier, 49170 Savennieres. Tél. : 41.72.83.09.

Cherche correspondant(es) pour échange sur disc. Pas sérieux s'abstenir. Envoyez liste. Pour CPC 6128. Vialis Lea Vitrolles, 48700 St-Amans. Tél. : 66.47.37.84.

Recherche utilisateur PCW pour échange programmes (Pao Cao Utilitaires CPM etc.), doc. Ecrire à Doplano Vincent, 28, ch. du Collet-St-Marc, 06130 Plan-de-Grasse. Tél. : 93.70.44.60.

CPC 6128 cherche correspondants pour échanges nbx jeux utilitaires sur disk dont nbx nouveautés, envoyer : Sté Minzejacky, 38 le Ruquer-Villerspol, 59530 Quesnoy.

Echange jeux disc et K7 possède news ex. : Out Run Imagine Arcade Hit Renegade. Envoyer list. ou tél. : 95.21.70.02, Laurent Ferracci Aiglon, 2, Avenue de Verdun, 20000 Ajaccio.

Cherche contacts pour échanges (nouveautés) Pierre Gohon, 18, rue de la Berthie, 95870 Bezons. Tél. : 39.82.19.15 (à partir de 18 h 30).

PC 1512 ch. contact pour échanges nbx logs. Ch. log. éducatifs tous âges pour PC 1512 et 6128, achète 6128 coul. ou mono. Tél. : 23.70.21.93.

Recherche correspondant sympas et rapide pour échanges divers (3"), possède nouveautés. M. Johan Foissy, 45-47, rue Marcel-Bourdarias, 94140 Alfortville. Tél. : 43.78.72.42.

6128 Echange nombreux log. sur disc 3" (p. du vent 2, p. du temps, Krakout Warlock, Crazy Cars, Arkanoïd, etc.). Envoyer liste à : Christian Boussarie, 56, rue Barrau, 31400 Toulouse. Tél. (après 18 h) : 61.20.29.06.

6128 échange nbx logiciels. Envoyez vos listes. Mascimento José, 64, bd de l'Hôpital, 75013 Paris. Pas sérieux s'abstenir.

Echange nbx jeux sur CPC 464 (disk 3") dont news. Envoyer vos listes. Lefebvre Bruno, 100, bd Massena, apt. 1031, 75013 Paris.

Recherche correspondants correspondantes pour échange sur Amstrad K7, écrire à Christian Fillod, 1, allée Xavier-Bichat, 77420 Champs/s/Marne.

Echange jeux dont nouveautés (ex. : Thundercat). Vds synt. vocal + log. + réset incorporé 300 F crayon optique avec log. 200 F ou éch. les 2 ext. mémoire 64 Ko (74.60.24.48).

Cherche contacts pour 6128 échange de jeux débutant en basic (région de Mantes 78 seulement). Tél. : 30.33.46.26, Stéphane.

Echange protection inédite pour fichier basic contre 2 disks 3" plein ou 50 F. M. Devimal, 22, rue Baudinot, 71120 Charolles. Tél. : 85.24.04.39, le vendredi-samedi-dimanche.

Echange logiciels, new CPC 6128. Castel Olivier, 29, rue Francis-Chirat, 26100 Romans. Tél. : 75.70.52.48.

CPC 6128 échange jeux et utilitaires. Sur disks réponses rapides assurées. Envoyer liste à Dargère Jean-Michel, 45, boulevard Branly, 60100 Nogent/Oise.

Echange nombreux jeux nouveaux. D'aventure ou d'arcade. Envoyer piste à Malbegui Stéphane, rue de Barbière, 26130 Saint-Paul, 3 Châteaux. Réponse assurée.

Echange jeux disquette, je possède entre autres Freddy Hardest, Trantor Bivouac, Iznogoud, etc. Téléphonez au 46.63.32.26, entre 5 h et 6 h 30, demander Francis.

Echange jeux sur disks pour CPC 464. Réponses assurées. Envoyer liste à Routier Laurent, Bât. Cheverny D91, 77100 Meaux-Beauval. Tél. : 60.23.05.94.

DIVERS

Venez vous connecter sur Amstrad tel 95 Pokes, Trucs, Pa, Bal, Messagerie, Dialogue direct etc. Ts les jours 18 h à 14 h au 34.22.09.22.

Loto sportif jouez peu gagnez beaucoup, superbe prog. Jouez jusqu'à 4 triples, 3 doubles. Méthode 90 F la disquette, port inclus. Ecr. Cassola, 18, chemin de la Commanderie, 83200 Toulon.

Centre de loisirs org. stage Init. Informatique enf. 10 à 15 ans, Equitat. Tennis 13-20 & 21-28/2 pens. compl. : 1 100 F. Tél. : 74.56.85.54.

Cherche contacts sur 6128, je possède Bivouac, Maître des Ames, Blueberry. Œil de Set. Gambier Philippe, 53002 Alexia 2, 59450 Sin-Le-Noble. Envoyer liste.

Cherche personne ayant résolu les problèmes du programme de gestion. Richelieu Lefranc Alain, 2, square Blaise-Pascal, 77000 Melun. Tél. : 60.68.38.40, le soir après 19 h.

Egarés de Qin (dernière aventure d'Ere Informatique) m'abandonnez pas ! Offre contre 22 F, renseignements indispensables pour continuer l'aventure. Régis J.-N., 17, rue du Chenêt, 25230 Dasle.

Responsable de centre de vacances, j'ai développé pou%r vous un logiciel pour gérer votre économat sur Amstrad 6128 doc. A. J.-P. Bajart, rue Colbert, 59115 Leers. Tél. : 20.75.95.29.

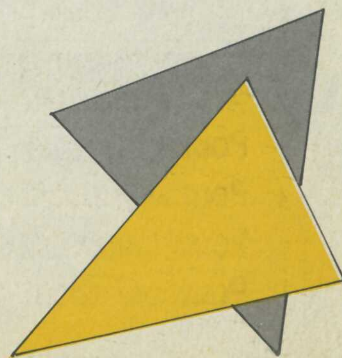
Effectue tout transfert sur disks 5 p 1/4 format MS-DOS de vos fichiers CPC ou PCW (programmes sources et données) sur disks 3 p et vice-versa. Tél. : 51.54.34.27.

Club Amstrad 95 Montigny. Tél. : 39.97.70.42. En direct mercredi 17 h à 19 h, samedi 14 h à 18 h. En semaine répondeur. A votre disposition 6 CPC 464, 3 PCW 8256, 32 consoles sur SPS 5, etc. Aides, conseils, stages, littératures.

Logiciel : « Portefeuille boursier » sauvegarde/évaluation/impression. Chèque : (K7 : 90 F/disk : 100 F). Wattinne, 28, rue Arsène, 59650 Villeneuve-d'Ascq (programme original CPC 464/6128).

José qui a posté une lettre en gare d'Austerlitz le 1-12 est prié de me contacter. Perdu adresse. Ech. nbx log. en 3P env. liste. M. Suarez, 6, rue des Saulx de Tavanes, 21560 Arc-sur-Tille.

Un journal mensuel est né pour CPC 35 F. K7 ou D.D. non fournie. Mensuel. Poke PA 505 jeux gratuits etc. Bellante Yannick, 491, rue de la Freille-Chedde, 74190 Le Fayet. Tél. : 50.78.30.02.





10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LA REGLE DU JEU

LES PRIX

Pour un revendeur indépendant en 1988, c'est la lutte sans merci contre les prix promos des hypers, sauf que le revendeur indépendant doit maintenir coûte que coûte les prix promos toute l'année, alors que l'hyper a une autre politique ponctuelle, limitée dans le temps.

Nos armes pour nous battre : une clientèle qui nous connait et qui vient chercher directement la bonne affaire. **Exemple :** si nous faisons rentrer 300 magnétoscopes à un prix, disons 300F moins cher que le prix moyen hyper, nous sommes sûrs de les vendre car nous avons chaque mois plus de 300 acheteurs potentiels sur ce type de produit, pourvu que nous ayons le bon prix. Nous avons également une connaissance encyclopédique des produits que nous vendons, avec une rapidité de décision incomparable par rapport à la lourdeur des grosses sociétés...

LES GARANTIES

Nous garantissons 2 ANS la plupart de nos produits (informatique, son, vidéo...) pour faire comme tout le monde... Mais nous pourrions aussi bien les garantir 10 ANS car, entre nous, combien de pannes avez-vous avec ce magnétoscope ou la TV ou la chaine hifi ou le radio-cassette ou l'ordinateur que vous avez acheté il y a quatre ans ? Nous savons bien que les produits en provenance d'extrême-orient sont conçus en immenses quantités pour le marché mondial comprenant parfois des pays ne disposant d'aucune infrastructure de service après-vente et d'autres pays où le coût de la main d'œuvre est si élevé qu'il vaut mieux jeter l'appareil que de le faire réparer...

LES PAIEMENTS

Vous pouvez payer en espèces, par chèque, carte bleue ou crédit.
A partir de 2000 F d'achat, vous pouvez payer en 4 fois, sans intérêt, sur la plupart des produits. Nous passons par une société de crédit et nous payons les agios à votre place, sur trois mois. Ça vous aide à étaler votre règlement sans constituer le lourd et terrifiant crédit avec ses échéances mensuelles qui n'en finissent jamais... N'est-ce pas ?

OÙ ACHETER

Nous n'avons qu'un magasin et c'est volontaire, car avec des succursales, nous aurions trop de frais et nos prix ne seraient pas aussi compétitifs. C'est ce qui explique que la province représente plus de la moitié de notre chiffre d'affaires. Nous vendons également par correspondance :

GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 Paris
☎ 42.06.50.50

NOUVEAU ! A PARTIR DU 25/1/88

le pack service "PRO" General

Utilisateurs professionnels ou amateurs, lorsque vous achetez un ordinateur ou une imprimante PC chez GENERAL, vous avez droit à ces **5 services gratuits :**

- **Paiement en 4 fois sans intérêt.**
- **Assistance téléphonique 90 jours gratuite** (pour tout conseil concernant l'installation de votre matériel, vous pouvez appeler au 42.49.01.70 ou 42.03.99.46).
- **Formation gratuite d'une demi-journée aux rudiments de base de l'ordinateur PC** (sans rendez-vous, en nos locaux, sur présentation de votre facture, de 10 à 12 h et de 14 à 16 h, sauf le samedi).
- **Garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre.**
- **Et bien entendu, le cadeau qui accompagne tout achat d'ordinateur PC ou d'imprimante chez GENERAL.**

LES OFFRES IMBATTABLES GENERAL

DEFINITION : c'est une proposition faite par GENERAL sur un produit donné, qui est destiné, de par son prix incomparable, à être vendu en très grand nombre. Actuellement, nous avons, entre autres, deux offres imbattables sur la vidéo dont nous sommes particulièrement fiers. Jugez plutôt :

1ère OFFRE IMBATTABLE GENERAL

1 MAGNETOSCOPE VHS SECAM AMSTRAD VCR 4800 compatible Canal+, avec 5 programmations / 14 jours, 32 canaux mémorisables, télécommande à affichage digital
\+ **1 MINI TV 13 cm**, noir et blanc, multistandard, antenne, alimentation 220V/12V, valeur 899F
\+ **1 GARANTIE DE 2 ANS**
\+ **1 PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET**
après acceptation du dossier

le tout pour **3490F TTC**

2e OFFRE IMBATTABLE GENERAL

Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E105 mn* à **30,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E120 mn* à **35,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E180 mn* à **39,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E240 mn* à **59,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**

* La marque de ces cassettes est à notre choix, selon nos disponibilités.



PROGRAMME PRINTEMPS 88

OPERATION CADEAUX*

Cadeau PC 1512 Amstrad

128K DE MEMOIRE VIVE SUPPLEMENTAIRES
+ 1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET
+ 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications
+ 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE
+ 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.

A partir de maintenant, quand vous achetez un PC 1512 chez GENERAL, vous le payez le prix d'un PC 1512 512 Ko de mémoire vive et vous avez un PC 1512 de 640 Ko de mémoire vive.

L'équipe de GENERAL s'est demandée quel cadeau pouvait être fait à nos clients acheteurs de PC 1512 pour qu'ils soient bien malheureux d'aller les acheter ailleurs qu'à notre magasin. Les traditionnelles panoplies de petits cadeaux tels que joysticks, petits programmes, boites de rangement sont idéales pour les utilisateurs familiaux, mais pour une utilisation professionnelle, il faut de l'utile et, si possible, de l'indispensable.

Partant de cette réflexion, Marcel, notre responsable du Service Après-Vente (plus de 400 machines Amstrad passent entre les mains de son service chaque mois) a proposé d'étendre gratuitement la mémoire du PC 1512 de 512 Ko à 640 Ko.

A première vue, l'offre était stupéfiante. Il est certain que 128 Ko supplémentaires apportent à l'utilisateur un confort pratiquement essentiel dans certains grands programmes comme dBase II ou Lotus 1.2.3, entre autres. Mais de là à en faire cadeau ! Mais de là à transformer des centaines, voire des milliers de PC 1512 dans nos ateliers, vu le coût d'une telle opération, nous y avons réfléchis à deux fois.

L'idée a mûri, Marcel nous a prouvé qu'elle était parfaitement réalisable et qu'en achetant les composants par grosse quantité (18 microprocesseurs par extension) le coût en devenait raisonnable et nous avons donc adopté l'**EXTENSION MEMOIRE CADEAU.**

Aujourd'hui, grâce à cela, nous sommes heureux d'aller encore plus loin dans le sens de **la philosophie AMSTRAD : un rapport prix/performance optimum.** Donc, à partir de maintenant, tous les PC 1512 vendus par GENERAL ont une mémoire vive de 640 Ko, c'est-à-dire la capacité mémoire maximum sans modification du DOS. La garantie du PC 1512 acheté chez GENERAL est de 2 ans et, bien entendu, vous pouvez bénéficier du paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem).

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1 1 rame papier
2 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1 1 manette de jeu
2 **50 jeux cadeaux :** (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2 1 rame papier
3 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les magnétoscopes

En dehors des magnétoscopes aux prix "AFFAIRE DE LA SAISON", pour tout achat d'un scope vous avez droit à :

1 1 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
2 2 cassettes vidéo E120
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 housse de protection
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Demandez notre CATALOGUE GRATUIT !

Contenant plus de 5000 produits référencés. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

BON POUR UN CATALOGUE

Nom ....

Société (facultatif) ....

Adresse ....

....

|_|_|_|_|_| ....

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)

AMM 02/88



OPERATION 10e ANNIVERSAIRE GENERAL

(offre limitée au stock disponible)

ORDINATEUR à cassette CPC 464 avec moniteur couleur + lecteur de disquettes DD1

~~4980 F~~ **4290F**

et bien entendu, vous bénéficiez des cadeaux CPC : 1 joystick et 50 jeux



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial
Amstrad CPC 464



AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

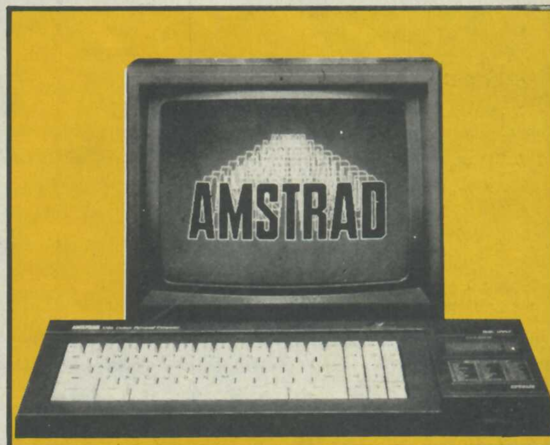
TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128



Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.


Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT
4741F
A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

REVOLUTIONNAIRE

Ruban carbone noir MULTITRACK pour IMPRIMANTE PCW 119F

Jusqu'ici, les rubans carbone pour imprimantes matricielles avaient l'effet désagréable de détruire la tête matricielle des imprimantes à impact. Ce ruban évite enfin ce problème et donne à votre frappe une brillance et une netteté pratiquement identique à une imprimante à marguerite, ce qui n'est pas le cas pour le ruban textile fourni d'origine avec la machine. Indispensable pour ceux qui veulent une frappe professionnelle.

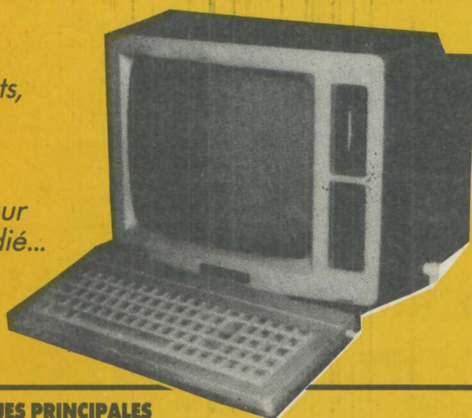
Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...


Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5930F TTC
A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous révé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195
1799F
A CREDIT CETELEM
299F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



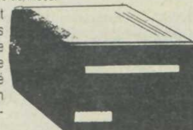
Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface
1990F

TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
1590F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

D^PT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640

ORDINATEUR PC HAUTE RESOLUTION GRAPHIQUE

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 17640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 360 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique. Le disque dur élimine les manipulations de disquettes : vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et comme le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement protégé contre la poussière, les traces de doigts... et les emprunteurs abusifs de disques ! En fait, il est intouchable !

Facilités d'extensions :

L'ajout de cartes d'extension est un jeu d'enfant. Un cache coulissant permet d'accéder instantanément aux trois connecteurs d'extension, version disque dur incluse. Ces connecteurs acceptent une large gamme de cartes standards destinées à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

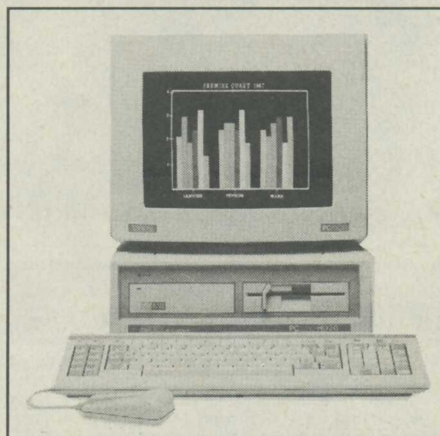
Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminé par un connecteur DIN à enfichage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD a été essayé sur les réseaux standards industriels Novel et Token Ring IBM* et dans les deux cas, a prouvé une capacité de serveur et de terminal.

* marque déposée



CADEAUX

AUTOFORMATION (2 disques) A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC

GARANTIE 2 ANS

PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Fiches d'entrées et de sorties adaptées à la plupart des périphériques.

Un port série aux normes industrielles RS232C (connecteurs D type standard) est installé sur le PC 1640 ECD afin d'interfacer les imprimantes, les modems, les ardoises électroniques, les tables traçantes et une large gamme d'autres accessoires.

Le connecteur Centronics parallèle, plus un raccord d'imprimante standard PC, permet la connexion de n'importe quelle imprimante équipée de l'interface Centronics parallèle. Le port série et le port parallèle sont reconnus à 100% par les logiciels d'application et les systèmes.

Un connecteur séparé pour joystick standard est prévu sur le clavier et une souris ergonomique de conception Amstrad est fournie avec son nouveau connecteur mini-D.

LES LOGICIELS

Le PC 1640 ECD accepte les meilleurs logiciels IBM et autres programmes pour compatibles PC ; il les dynamise grâce à son processeur 8086.

Avec une mémoire vive de 640 k, un espace mémoire non négligeable peut stocker des applications résidentes. Celles-ci tor à tour activées et désactivées n'empièteront pas sur le programme général. Amstrad propose également une gamme de logiciels professionnels dont les performances dépassent largement les prix.

Wordstar 1512/1640

"L'étalon des traitements de textes compatibles PC" : le nouveau Wordstar 1512/1640 est d'une grande simplicité d'emploi. Il est accompagné d'un manuel clair et d'un tutorial interactif sur disque : sa mise en œuvre est immédiate.

SuperCalc 3.21

"Le Tableur intégré professionnel". Indispensable aux directeurs et planificateurs financiers, le SuperCalc 3.21 possède 254.000 cellules par feuille de calcul, autorisant ainsi des applications complexes telles la projection de modèles financiers et prévisionnels. SuperCalc 3.21 fournit aussi des fonctions arithmétiques avancées.

Les jeux

"Jouez le jeu". Farniente avec Snooker, Golf, Chess (12 niveaux). Olympiades avec Summer ou Winter Games et sensations fortes avec le Grand Prix de Pitstops.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris).

Choix entre :
- une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K
- une version double disquette 5 1/4" 360K
- une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K

PC 1640 SDMD
(SDMD = 1 lecteur disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
5490 F HT
soit **6510 F TTC**

PC 1640 SDECD
(SDECD = 1 lecteur disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
8490 F HT
soit **10070 F TTC**

PC 1640 DDMD
(DDMD = 2 lecteurs disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
6490 F HT
soit **7690 F TTC**

PC 1640 DDECD
(DDECD = 2 lecteurs disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
9490 F HT
soit **11250 F TTC**

PC 1640 HDMD
(HDMD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur monochrome qualité Hercule)
9490 F HT
soit **11250 F TTC**

PC 1640 HDECD
(HDECD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur couleur qualité EGA)
12490 F HT
soit **14790 F TTC**

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs connecteurs standards, d'origine, sur carte-mère.
Haut-parleur avec contrôle de volume.
Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087.
Connecteur joystick.

Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points, 8 x 8 points en 16 couleurs.
Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs.
Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64.

Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.

Souris à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft.
4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode écran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux.

Manuels : Un manuel clair de 550 pages est fourni avec la machine. Deux manuels d'approfondissement sont disponibles : Guide d'utilisation du BASIC 2, Guide de référence technique de l'AMSTRAD PC 1640.

Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm
Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - PC-DD 5,8 kg - PC-HD 6 kg. Clavier 1,2 kg.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PPC 512/640 - PC portable

ENCORE UN EVENEMENT STUPEFIANT

Annoncé au COMDEX de LAS VEGAS en novembre 87, qui est le grand salon de l'électronique aux USA, le nouveau portable PC AMSTRAD ne coûte que 4490 F HT dans sa version de base, ce qui le situe à un prix largement inférieur à son concurrent le plus proche. De plus, de par sa présentation, il sort largement des sentiers battus.

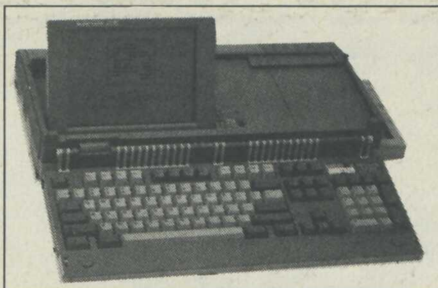
UN ASPECT ORIGINAL

Le PPC n'est comparable à aucun autre PC portable. Avant son ouverture, il se présente sous la forme d'une élégante malette de couleur crème, avec une solide poignée sur le dessus. Il s'ouvre en deux et on a alors la surprise de découvrir un véritable clavier de PC AT modèle bureau et non un de ces microscopiques claviers de machine à écrire portable auquel nous avaient habitués ses concurrents. Un écran LCD plat, placé sur la partie gauche de l'appareil s'oriente à votre choix, ce qui est pratique en raison des variations de lisibilité dues aux reflets de la lumière sur l'écran. Le (ou les) lecteur(s) de disquettes se trouve sur la partie droite de l'appareil, l'introduction de la disquette se faisant sur le côté. Le format de la disquette est de 3"1/2 pour des raisons d'encombrement et de capacité. Que les possesseurs de disquettes 5"1/4 se rassurent : un lecteur de disquettes 5"1/4 est prévu pour être relié au PPC au moyen de la sortie Série du PPC. Pour ceux qui possèdent un PC type 1512/1640 ou compatible, la manipulation est encore plus simple puisqu'il vous faudra un simple câble de liaison Série pour transférer vos disquettes 5"1/4 sur format 3"1/2.

L'écran utilise la technologie la plus récente : le système Super-Twist avec éclairage vert. Le contraste est réglable avec un potentiomètre situé sur le côté droit du clavier. La dimension de l'écran permet une excellente lisibilité, car le rapport hauteur/largeur est correct. Ainsi, les cercles ne sont pas ovalisés, mais bien ronds. Sa définition de type CGA permettra l'utilisation de la plupart des logiciels du marché. Il est possible de connecter au PPC l'écran du PC 1512. Ansi, l'alimentation intégrée du moniteur du PC 1512 alimentera aussi le PPC.

Le clavier du PPC est l'attrait principal de la machine. Il s'agit ici d'un vrai clavier 101 touches type AT, sans concession à l'encombrement. Le confort d'utilisation est exceptionnel et c'est le seul portable, à notre connaissance, disposant d'un pareil clavier. Il comprend 12 touches de fonction disposées horizontalement, un pavé de déplacement curseur et un pavé numérique séparé. Les trois touches de blocage CAPS LOCK, NUM LOCK et SCROLL LOCK sont munies d'une diode pour signaler leur état. La mécanique des touches est suffisamment ferme et la rigidité du clavier est correcte.

Les écrans LCD souffrent tous d'une rémanence, c'est-à-dire que le tableau précédent reste affiché quelques instants en surimpression avec le nouveau tableau. La conséquence est que les présentations graphiques style Atari ou Mac avec curseur et cliquage de souris ne sont pas très adaptées aux écrans LCD. La souris n'est donc pas présente sur le PPC comme sur la plupart des portables.



CADEAU : 1 LOGICIEL PROFESSIONNEL SUPERBASE

Les sorties sont de type Parallèle et Série. On trouve également une sortie vidéo et 2 connecteurs d'accès aux bus. Pas de slots internes disponibles, mais grâce aux connecteurs d'accès au bus, il est prévu un boîtier d'extension pouvant contenir 4 cartes longues et un disque dur de 20 Mo.

Le PPC est alimenté soit par 8 piles rondes de 1,5 V, soit par une alimentation externe avec un cordon allume-cigare qui se branche sur la prise de votre voiture, soit par le secteur avec un transformateur 220 V/12 V fourni avec la machine. Il est parfaitement possible de remplacer les piles par des piles rechargeables au cadmium nickel qui sont maintenant d'un coût très raisonnable (environ 195F les 8 piles avec le chargeur).

UNE TECHNIQUE SEDUISANTE

Le PPC existe en 4 versions : 512 Ko, 640 Ko, 1 ou 2 lecteurs de disquettes, mais la plus grande originalité réside dans la version 640 Ko qui comprend un modem intégré. De plus, ce modem est extrêmement performant puisqu'il dispose de 4 modes de communication : V21 en 300 bauds, V22 en 1200 bauds, V22bis en 2400 bauds et V23 en 1200/75 bauds. Le PPC pourra donc être utilisé en tant que Minitel, avec tous les avantages de la mémoire en plus. Le processeur qui équipe le PPC est un NEC V30, c'est-à-dire un processeur qui est donné pour être environ 30 % plus rapide que le 8086 d'Intel qui équipe les PC 1512/1640. Il permet comme le 8086 l'adressage sur 16 bits, ce qui permet d'accéllerer toutes les opérations faisant appel à la mémoire. La vitesse d'horloge est la même que celle du PC 1512, soit 8 MHz. Un coprocesseur mathématique Intel 8087 peut également se connecter à côté du V30. Une petite batterie rechargeable alimente une horloge/calendrier permanente, ce qui est indispensable pour un portable, surtout pour le PPC 640 Ko avec modem. Pour ses communications externes, selon SVM dont les bancs d'essai font autorité dans le monde de l'informatique, le PPC obtient 92 % au standard SVM, ce qui est exceptionnellement bon et ne nous étonne pas outre mesure, tant AMSTRAD nous a habitué à des produits performants. En conclusion, le PPC AMSTRAD représente à notre sens l'arme absolue en matière de portable destiné à être utilisé intensément.

PPC 512 S
(1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire)
4490F HT
soit **5325F TTC**

PPC 512 D
(2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire)
5490F HT
soit **6511F TTC**

PPC 640 SM
(1 lecteur disq., 1 modem, 640 Ko mémoire)
5490F HT
soit **6511F TTC**

PPC 640 DM
(2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mémoire)
6490F HT
soit **7697F TTC**

Disponibilité AVRIL 88 : nous prenons les commandes pour livraison avril

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur : NEC V30. Fréqu.horloge : 8 MHz. Système d'exploit. : MS DOS 3.3. Mémoire vive : PPC 512 : 512Ko, PPC 640 : 640Ko. Lecteur disq. : format 3"1/2. Mémoire de masse : 720Ko. Ecran à cristaux liquides, 18x12cm (8" en diagonale). Définition : 640x200 points. Clavier : 101 touches, type PC AT, dont 12 touches de fonction horizontales et pavé numérique séparé. Sorties Série, Parallèle, Vidéo pour moniteur N/B ou couleur à la norme CGA (640x200), sortie pour boîtier externe contenant 4 slots d'extension pour cartes longues et disque dur de 20 Mo. Modem : intégré sur PPC 640. Normes V21, V22, V22bis, V23. Alim. : piles, prise allume-cigare, adaptateur secteur externe. Dim.: 450 x 230 x 100 mm. Poids : 5,4 kg sans les piles.

AMSTRAD PCW 9512

La caractéristique principale du PCW 9512 par rapport aux PCW 8256/8512 est l'imprimante qui est ici à marguerite. C'est une 20 CPS à marguerites interchangeables type Diablo 630. Le chariot est un 132 colonnes avec tracteur intégré et chargeur 1 feuille automatique. La parfaite qualité courrier obtenue fera taire les détracteurs des PCW 8256 / 8512 qui n'étaient pas totalement satisfaits de l'imprimante matricielle. L'imprimante est capable d'imprimer en bold, en double frappe, en "Superscript" et "Subscript" (fort utile pour les formules mathématiques). L'écran du moniteur affiche en blanc à la différence des PCW 8256/8512 qui affichaient en vert. Il est à haute résolution avec un affichage de 90x32 caractères. L'affichage blanc est plus lisible et la transition du papier à l'écran est moins fatigante. Un nouveau clavier de 82 touches permet d'utiliser avatageusement la rapidité et les nouvelles facilités du nouveau logiciel de traitement de texte LOCOSCRIPT II. Ce dernier est équipé de menus déroulants, évitant le besoin d'apprendre une série compliquée d'instructions pour le traitement de texte. 512K de RAM avec un disque de 1 Mégabits non formaté (720Ko formaté) au format traditionnel 3 pouces avec un indexage pour 250 fichiers séparés. Avec une page moyenne comprenant entre 1000 et 1500 caractères, on peut stocker 700 pages de texte sur une disquette. Il y a aussi un emplacement pour un 2e drive. Un port parallèle Centronics est intégré ainsi qu'un port d'extension pour l'interface parallèle série PCS 8256. Cela signifie que d'autres imprimantes (jusqu'à 4) peuvent être utilisées. Il y a des drivers d'imprimantes disponibles fournis pour l'imprimante EPSON FX et le standard DIABLO. Bien que destiné à fonctionner seul, des modems sont disponibles afin de faire communiquer entre eux plusieurs PCW.

Le logiciel LOCOSCRIPT II fourni avec la machine comprend plusieurs ajouts par rapport à Locoscript I : un programme de mailing qui permet d'imprimer des étiquettes, Locospell, un dictionnaire de 78000 mots. Le PCW 9512 est également fourni avec CP/M Plus et ses utilitaires standards : Basic Mallard, Graphique GSX et Logo DR. L'utilisateur obtiendra avec le PCW 9512 une frappe aussi bonne qu'avec une grosse machine à écrire avec en plus toutes les facilités de l'informatique. Le PCW 9512 n'a pas la vocation de remplacer les PCW 8256/8512 mais de toucher une clientèle plus profesionnelle et plus exigeante pour la qualité de la frappe.



La machine prête à l'emploi, avec LOCOSCRIPT II :
5490F HT
soit **6510F TTC**
Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

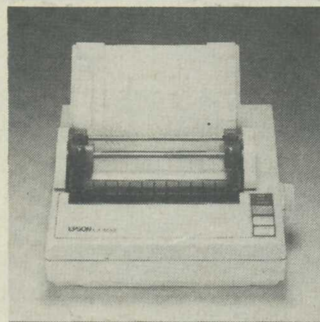
CADEAUX :
1 RAME DE PAPIER
+ 1 RUBAN IMPRIMANTE
GARANTIE 2 ANS

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES EPSON

EPSON est considéré par les professionnels comme le nec plus ultra en matière d'imprimante sur le plan de la qualité et de la longévité. Légèrement plus chères que leurs concurrentes en apparence, elles constituent en réalité un très bon investissement. Une imprimante EPSON ne se démode pas et conserve toujours une excellente valeur à la revente, ce qui est le gage d'un investissement sérieux et intelligent.

LX 800



LX 800 : 2525F HT
2995F TTC

Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact

Vitesse
- 180 cps (épreuve élite)
- 150 cps (épreuve pica)
- 30 cps (courrier élite)
- 25 cps (courrier pica)

Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé en texte

Avance ligne
1/6" ou programmable (minimum 1/216")

Saut de page
Programmable de 0 à 255 lignes

Tabulations horizontales
32 programmables

Tabulations verticales
8 canaux VFU programmables de 16 positions

Nombre d'aiguilles
9

Matrice d'impression

Structure
- 9×9 : épreuve pica
- 11×18 : courrier pica

Dimension
2.1×3.1 mm

Jeux de caractères

- Table ASCII, IBM
- 96 caractères ASCII standard
- 13 jeux de caractères internationaux
- 6 caractères programmables (de 58 à 63)
- 2 qualités courrier : Roman et Sans Serif

Densités d'impression

Nombre de caractères par ligne
- Pica normal : 80
- Pica élargi : 40
- Pica condensé : 137
- Elite normal : 96
- Elite condensé : 160

Nombre de caractères par pouce
- Pica normal : 10
- Pica élargi : 5
- Pica condensé : 17
- Elite normal : 12
- Elite condensé : 20

Papier

Paravent
Largeur : 102 à 254 mm

Feuilles séparées
Largeur : 182 à 216 mm

Rouleau
216 ±3

Epaisseur maxi
0.25 (1+2 copies)

En option, la LX 800 peut recevoir soit un bac feuille à feuille (1 bac), soit un support rouleau. Le tracteur est livré en standard.

Interfaces

Standard
Parallèle 8 bits type Centronics

Options
- RS 232 C
- IEEE 488
- Videotex 16 ou 64 Ko
- Twinax pour systèmes 34/36/38
- Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
- Standard : 3 Ko
- Option : 32, 64, 128

Rubans

Epson
Type 8750 monochrome (compatible MX, RX, FX 80 colonnes)

Fiabilité

MCBF
3×10^6 lignes

Tête
100×10^6 caractères (épreuve)

Ruban
3×10^6 caractères (épreuve)

(1 caractère en mode épreuve se compose de 14 points en moyenne)

Fonctions spéciales

Du clavier
- Choix d'écritures en qualité courrier ou épreuve
- Choix de la police en qualité courrier
- Chargement automatique d'une feuille

Du capot anti-poussière
Permet de découper les feuilles en utilisation avec le support rouleau papier (réf. 8310)

Conditions d'utilisation

Température ambiante
De 5 °C à 35 °C

Humidité relative
De 10 à 80 %

Alimentation électrique

Tension
220 volts ± 10 %

Fréquence
49,5 - 60,5 Hz

Consommation
120 Va

Dimensions

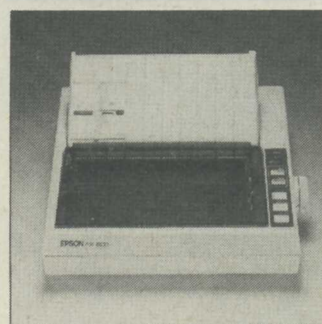
Largeur
485 mm

Hauteur
103 mm

Profondeur
302 mm

Poids
6 kg

FX800/FX1000



FX 800 : 4207,91F HT
4990F TTC

Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact

Vitesse
- 240 cps (épreuve élite)
- 200 cps (épreuve pica)
- 48 cps (courrier élite)
- 40 cps (courrier pica)

Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé en mode texte

Avance ligne
1/6" ou 1/8" (minimum 1/216")

Nombre d'aiguilles
9

Matrice d'impression

Structure
- 9×9 (pica), qualité épreuve
- 18×20 (pica), qualité courrier

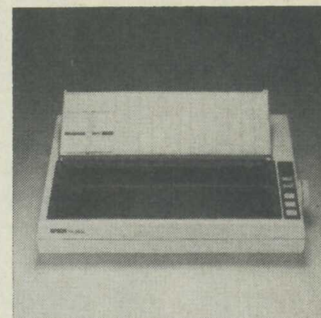
Dimensions
2.1×3.1 mm (pica)

Jeux de caractères

- 13 jeux de caractères internationaux
- 96 caractères ASCII standard
- 256 caractères programmables
- Tables ASCII, IBM en standard
- 2 polices d'écriture : Roman et Sans Serif en standard

Compatibilité double

- ESC/P étendu
- IBM Proprinter



FX 1000 : 5050F HT
5990F TTC

Densités d'impression

Caractères par ligne	FX 800	FX 1000
– Pica normal	80	136
– Pica élargi	40	68
– Pica condensé	137	233
– Elite normal	96	163
– Elite condensé	160	272

Caractères par pouce	FX 800 / FX 1000
– Pica normal	10
– Pica élargi	5
– Pica condensé	17.1
– Elite normal	12
– Elite condensé	20

Papier

Paravent	FX 800	FX 1000
– Largeur (mm) :	101-254	101-406.4

- Alimentation standard : tracteur réglable

Feuilles séparées	FX 800	FX 1000
– Largeur (mm) :	182-218	182-366

- Alimentation standard : friction
- Alimentation optionnelle : bac feuille à feuille ; FX 800 : réf. 8347 ; FX 1000 : réf. 8348

Rouleau (friction)	FX 800	FX 1000
– Largeur (mm) :	216 ±3	non disponible

Nombre de copies
3 dont l'original

Epaisseur papier
0,25 mm maxi

Interfaces

Standard
- Parallèle 8 bits type Centronics

Options
- IEEE 488
- RS 232 C avec boucle de courant
- Videotex 16 ou 64 Ko
- Twinax pour systèmes 34, 36, 38
- Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
- Standard : 8 Ko
- Options : de 32 à 128 Ko

Rubans

- Epson : réf. 8750, cartouche jetable pour FX 800
- Epson : réf. 8755.M, rechargeable pour FX 1000
- Epson : réf. 8755, cartouche jetable pour FX 1000

Fiabilité

MCBF
5×10^6 lignes (en dehors de la tête)



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES EPSON

Tête
100×10⁶ caractères (14 points par caractère)
Ruban
3×10⁶ caractères (14 points par caractère)

Conditions d'utilisation

Température ambiante
De 5 °C à 35 °C
Humidité relative
De 10 à 80 % sans condensation

Alimentation électrique

Tension
220 volts ± 10 %
Fréquence
49,5 à 60,5 Hz
Consommation
120 VA

Dimensions

	FX800	FX1000
Largeur (avec bouton entraînement papier)	419 mm	542 mm
Hauteur		
– Sans tracteur	90 mm	90 mm
– Avec tracteur	141 mm	141 mm
Profondeur	334 mm	340 mm
Poids (avec tracteur)	7,7 kg	10,1 kg

EX800/EX1000



EX 800 : 5126F HT
6080F TTC

Caractéristiques

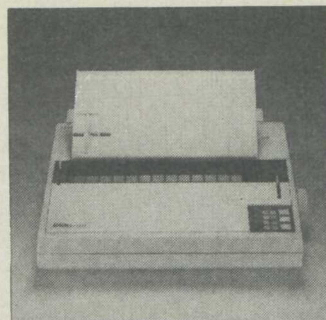
Méthode d'impression
Matricielle à impact
Vitesse
– 300 cps (épreuve élite)
– 250 cps (épreuve pica)
– 50 cps (courrier pica)
Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé à la fois en mode texte et en mode image
Avance ligne
1/6" ou 1/8" (minimum 1/216")
Nombre d'aiguilles
9

Matrice d'impression

Structure
– 9×9 (pica), qualité épreuve
– 18×18 (pica), qualité courrier
Dimensions
2.1×3.1 mm (pica)

Jeux de caractères

– 13 jeux de caractères internationaux
– 96 caractères ASCII standard
– 256 caractères programmables en qualité épreuve et qualité courrier
– Table ASCII, IBM en standard



EX 1000 : 6355F HT
7550F TTC

– Polices d'écriture : Roman et Sans Serif en standard

Compatibilité double

– ESC/P étendu
– IBM Proprinter

Densités d'impression

Caractères par ligne	EX800	EX1000
– Pica normal	80	136
– Pica élargi	40	68
– Pica condensé	137	231
– Elite normal	96	163
– Elite condensé	160	272

Caractères par pouce	EX800 / EX1000
– Pica normal	10
– Pica élargi	5
– Pica condensé	17.1
– Elite normal	12
– Elite condensé	20

Papier

Paravent	EX800	EX1000
– Largeur (mm) :	101-254	101-406

– Alimentation standard : tracteur réglable, bi-directionnel (marche avant / marche arrière)

Feuilles séparées	EX800	EX1000
– Largeur (mm) :	182-218	182-363

– Alimentation standard : friction
– Alimentation optionnelle : bac feuille à feuille ; 1 bac EX 800 : réf. 8342 ;
1 bac EX 1000 : réf. 8343 ;
2 bacs EX 1000 : réf. 8346

Rouleau	EX800	EX1000
– Largeur (mm) :	216	non disponible

– Support rouleaux, réf. 8310

Nombre de copies
3 dont l'original
Epaisseur papier
0,16 mm maxi

Interfaces

Standard
– Parallèle 8 bits type Centronics
– RS 232 X-ON / X-OFF,
Options
– IEEE 488
– RS 232 C avec boucle de courant
– Twinax pour systèmes 34/36/38
– Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
Standard : 8 Ko, extensible à 32, 64 et 128 Ko

Rubans

– Epson : réf. 8763 (noir)
– Epson : réf. 8764 (4 couleurs)
– Type : cartouches jetables

Kit option couleur
Réf. 8391 P
Installable par l'utilisateur

Kit option scanner
Réf. 8392
Installable par l'utilisateur

Fiabilité

MCBF
5×10⁶ lignes (en dehors de la tête)
Tête
100×10⁶ caractères (14 points/caractère)
Ruban
– Noir : 3×10⁶ caractères
– Couleur : 2×10⁶ caractères noir
1×10⁶ caractères cyan
1×10⁶ caractères magenta
1×10⁶ caractères jaune

Conditions d'utilisation

Température ambiante
De 5 °C à 35 °C
Humidité relative
De 10 à 80 % sans condensation

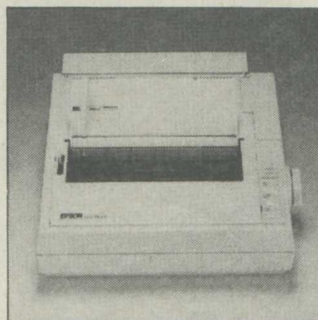
Alimentation électrique

Tension
220/240 volts ± 10 %
Fréquence
49,5 à 60,5 Hz
Consommation
120 VA maximum

Dimensions

	EX800	EX1000
Largeur (avec bouton entraînement papier)	447 mm	618 mm
Hauteur	119 mm	121 mm
Profondeur	378 mm	388 mm
Poids	10 kg	11,4 kg

LQ800/LQ1000



LQ 800 : 7130F HT
8450F TTC

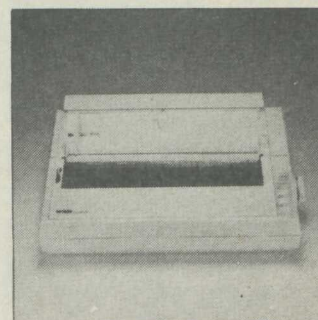
Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact
Vitesse
– 180 cps (épreuve pica)
– 72 cps (courrier élite)
– 60 cps (courrier pica)
Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé en mode texte
Avance ligne
1/6" ou 1/8" programmable (minimum 1/180")
Saut de page
Programmable de 0 à 127 lignes

Tabulations horizontales
32 programmables
Tabulations verticales
8 canaux VFU programmables de 16 positions
Nombre d'aiguilles
24

Matrice d'impression

Structure
– 9×23 (pica épreuve)
– 29×23 (pica courrier)
Dimensions
2.1×3.1 mm



LQ 1000 : 7990F HT
9450F TTC

Jeux de caractères

– Table ASCII IBM
– 96 caractères ASCII standard
– 13 jeux de caractères internationaux
– 128 caractères programmables
– 5 qualités courrier en option par module

Densités d'impression

Caractères par ligne	LQ800	LQ1000
– Pica normal	80	136
– Pica élargi	40	68
– Pica condensé	137	233
– Elite normal	96	163
– Elite condensé	160	272

Caractères par pouce	LQ800 / LQ1000
– Pica normal	10
– Pica élargi	5
– Pica condensé	17
– Elite normal	12
– Elite condensé	20

Options
– RS 232 C avec X-ON / X-OFF et boucle de courant
– IEEE 488
– Videotex 16 ou 64 Ko
– Twinax pour systèmes 34, 36, 38
– Coax émulation 3287, 4214
Mémoire tampon
– Standard : 7 Ko
– Option : 32, 64 ou 128 Ko

Papier

	LQ800	LQ1000
Paravent		
Largeur (mm)	102-254	102-406
Feuilles séparées		
Largeur (mm)	182-216	182-364
Rouleau		
Largeur (mm)	216 ±3	

Epaisseur maxi
0.10 (1+1 copie)

En option, la LQ800 et la LQ1000 peuvent recevoir un bac feuille à feuille ou bien un tracteur tirant. Seule la LQ800 peut recevoir un support rouleau papier

Interfaces

Standard
– Parallèle : 8 bits type Centronics
– RS 232 C DIN 6 broches

GENERAL
10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Dpt IMPRIMANTES

IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

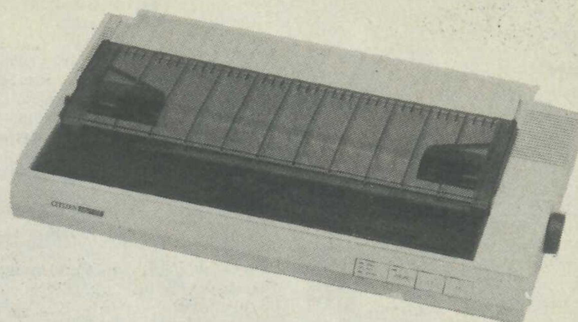
Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Elle a été conçue et fabriquée avec le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur.

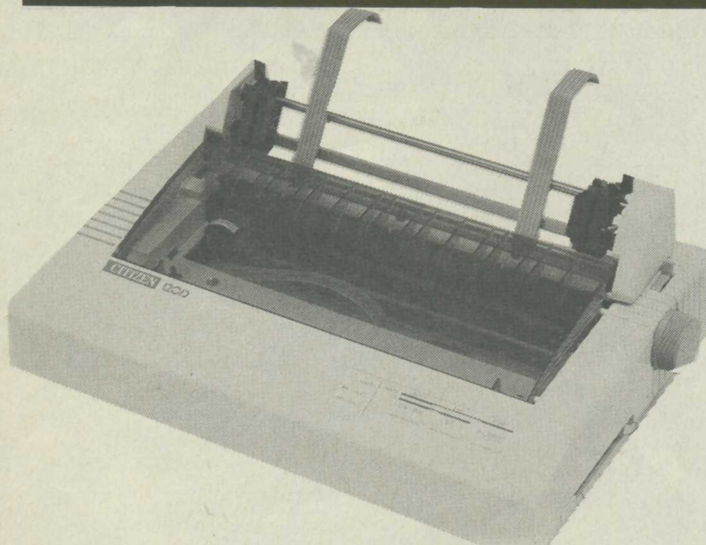
TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

3995F

A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F



IMPRIMANTE CITIZEN 120D



L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard, que seul CITIZEN garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs d'informatique.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

1799F

A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps. Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Interface en cartouche. Alimentation papier en friction et traction. Imprimante compacte. En option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

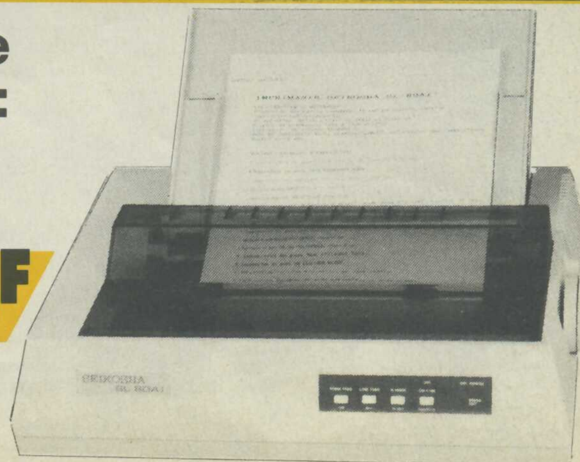
IMPRIMANTE SEIKOSHA SL-80-AI

LE MONSTRE ! Une imprimante 24 aiguilles à moins de 3900F :

- Tête d'impression à 24 aiguilles
- Qualité courrier LQ à 45 cps
- Vitesse d'impression à 135 cps en listing (PICA 10 cpi)
- Compatible IBM* et EPSON* LQ 1500
- Entrée parallèle Centronics
- Mémoire de 16k-octets
- Caractères téléchargeables
- Entraînement traction ou friction (tracteur fourni)
- Bac introducteur de feuilles en option.

3895F

Option bac feuille à feuille : **1540F TTC**



GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES STAR

IMPRIMANTE STAR NL-10

Les performances techniques offertes par l'imprimante **STAR NL-10** à l'utilisateur d'un micro-ordinateur sont éloquentes : deux vitesses d'impression, impression proche qualité courrier, introduction semi-automatique de feuilles individuelles, possibilité de définir des caractères particuliers et beaucoup d'autres choses. Cependant ce qui la caractérise le plus, c'est sa flexibilité d'utilisation. Grâce au principe de la cartouche d'interface, l'imprimante se raccorde à la plupart des micro-ordinateurs commercialisés, et ceci sans changement important du logiciel et sans introduction de caractères de contrôle supplémentaire. L'imprimante NL-10 est vraiment une superstar.

L'imprimante NL-10 avec ses performances se situe, dans sa catégorie de prix, parmi le peloton de tête. Elle réunit tous les avantages que l'on attend aujourd'hui d'une imprimante professionnelle. C'est un produit techniquement confirmé et conforme au standard de qualité qui fait la renommée des imprimantes **STAR.** La tête d'impression, par exemple, possède une durée de vie bien supérieure aux imprimantes comparables. Justement, c'est avec la tête d'impression que **STAR** montre ce qu'on entend par précision : des aiguilles parfaitement calibrées qui mettent les points sur le papier. Le point est plus gros, ce qui se traduit par un graphisme continu du caractère. En qualité courrier cet effet est renforcé en décalant légèrement les points lors du deuxième passage. Le résultat : une qualité d'impression se confondant avec l'écriture d'une machine à écrire ou d'une imprimante à roue d'impression.

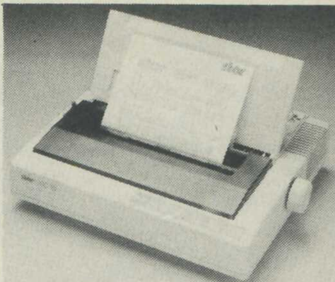
Deux vitesses d'impression : pour l'écriture courante (listing) et pour la qualité courrier.

L'imprimante NL-10 édite des programmes complets, des notes internes, des statistiques à la vitesse de 120 caractères par seconde. En qualité courrier (NLQ = Near Letter Quality), la vitesse est de 30 caractères par seconde pour une définition du caractère de 18 x 23 points. Si vous le désirez, vous pouvez imprimer cela en italique (selon le modèle de cartouche d'interface).

Il est bien entendu que l'imprimante NL-10 réalise aussi des graphiques, des diagrammes et des dessins techniques. La résolution en mode graphique dépend de la cartouche d'interface utilisée.

Cartouches d'interface : la compatibilité en un tour de main.

L'imprimante NL-10 ne possède pas d'interface intégrée fixe. Elle dispose d'un jeu de cartouches d'interface enfichables. Ces interfaces sont choisies en fonction du type de micro-ordinateurs auquel l'imprimante doit être raccordée. Chaque cartouche d'interface possède le système complet d'exploitation avec les jeux de caractères et les codes de contrôle. Jamais la compatibilité n'a été rendue aussi simple. L'imprimante forme un tout avec le micro-ordinateur. Vous économiserez beaucoup de temps de programmation.



L'imprimante NL-10 se raccorde pratiquement à tous les micro-ordinateurs actuellement commercialisés. Même si dans votre société, le service A dispose d'un micro-ordinateur différent du service B, il suffit de changer la cartouche d'interface pour être compatible.

avec cartouche interface parallèle
Atari ST, Amstrad CPC, Amstrad PC
PC compatibles
2695F TTC
BAC FEUILLE A FEUILLE : **890F TTC**

Les problèmes de communication sont inconnus avec l'imprimante NL-10. Le raccordement à un micro-ordinateur familial ne pose aucune difficulté ; vous trouverez la cartouche d'interface adaptée.

Actuellement les cartouches d'interface parallèle, IBM et COMMODORE sont disponibles. NL-10 est la partenaire idéale pour votre micro-ordinateur. L'imprimante NL-10 comprend, bien sûr, les codes de contrôle EPSON.

Papier continu ou feuille à feuille ?

Pas de soucis, l'imprimante NL-10 est conçue pour imprimer des feuilles individuelles et du papier continu. Ce qui la caractérise, c'est l'introduction semi-automatique de feuilles individuelles avec laquelle il est également possible d'insérer le papier continu. En option, l'imprimante NL-10 peut être équipée d'un introducteur automatique feuille à feuille à un bac.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

	Cartouche d'interface parallèle	IBM	Commodore
Mécanisme d'impression			
Procédé d'impression :	imprimante matricielle à aiguilles		
Tête d'impression :	à 9 aiguilles		
Diamètre des aiguilles :	env. 0,3 mm		
Vitesse d'impression :	120 caractères/seconde en mode listing 30 caractères/seconde en NLQ		
Sens d'impression :	bidirectionnel, optimisé en mode listing unidirectionnel en mode NLQ et graphique		
Interligne :	1/6, 1/8, 7/72, n/72, n/216 de pouce		
Mémoire-tampon (entrée) :	5K-octets minimum	5K-octets minimum	1 ligne
Jeux de caractères/Nombre de caractères			
Caractères ASCII :	4 de 96	2 de 96	3 de 96
Caractères internationaux :	11	11	11
Impression proportionnelle :	oui	oui	oui
Caractères redéfinissables :	96	96	96
Mode graphique (Commodore) :	–	–	2 de 192
Mode Business (Commodore) :	–	–	2 de 192
Caractères spéciaux IBM :	–	81	–
Caractères graphiques IBM :	–	52	–
Sélection du jeu de caractères internationaux :	par logiciel, 8 directement par micro-interrupteurs		
Caractères par ligne/par pouce			
Pica :	80/10		
Pica comprimé :	136/17		
Pica élargi :	40/5		
Pica comprimé élargi :	68/8,5		
Elite :	96/12		
Elite comprimé :	160/20	160/20	–
Elite élargi :	48/6		
Elite comprimé élargi :	80/10	80/10	–
Graphisme du caractère			
Mode listing (listing) :	9 x 11		
Mode qualité courrier (NLQ) :	18 x 23		
Impression proportionnelle :	9 x n		
Graphique IBM :	–	12 x 6	
Mode graphique (points/pouce) :	–	–	7 x 60
	–	–	7 x 120
	8 x 60	8 x 60	8 x 60
	8 x 72	8 x 72	–
	8 x 80	8 x 80	–
	8 x 90	8 x 90	–
	8 x 120	8 x 120	8 x 120
	8 x 120 grande vitesse	8 x 120 grande vitesse	8 x 120 grande vitesse
	8 x 240	8 x 240	8 x 240
	9 x 60	9 x 60	–

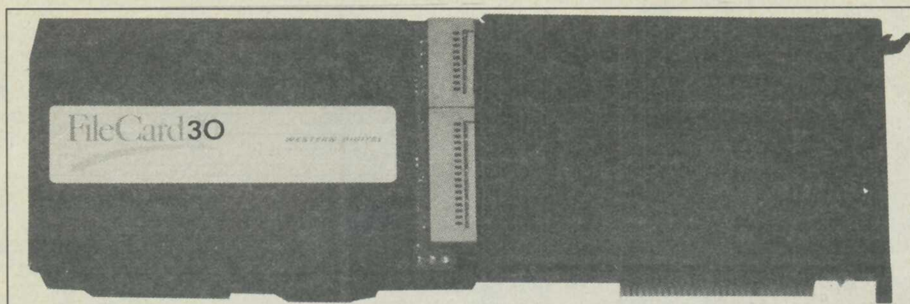
Mise en page			
Saut de ligne :	programmable jusqu'à 255 lignes		
Tabulation horizontale :	40 positions	40 positions	40 positions
Tabulation verticale :	16 positions	16 positions	20 positions
Papier			
Vitesse de l'avance-papier :	16 lignes/seconde		
Entraînement du papier :	par friction, par traction (picots), introduction semi-automatique de feuilles individuelles		
Largeur du papier :	en continu de 10 à 25 cm en feuille de 14 à 21 cm		
	Cartouche d'interface parallèle	IBM	Commodore
Ruban-encreur			
Couleur :	noire		
Type :	cassette-encreuse		
Durée de vie :	environ 3 millions de caractères		
Interfaces			
	Module enfichable. L'imprimante est pilotée par la cartouche d'interface avec les jeux de caractères, les codes de contrôle, etc.		
	Centronics compatible avec Epson	Centronics compatible avec IBM-PC, imprimante graphique IBM	Commodore compatible à l'imprimante ASCII MPS 803
Tableau de touches			
	Sur action des touches, choix de très nombreuses fonctions		
Alimentation			
Tension :	220 V, 50/60 Hz		
Appareil			
Dimensions (l x p x h) :	400 x 336 x 104 mm		
Poids :	environ 6,6 kg		
Niveau sonore pendant l'impression :	58,7 dB selon DIN 45 635, § 19		
Option			
Introducteur automatique feuille à feuille :	à 1 bac		
Interfaces :	parallèle, IBM, Commodore		
Particularités			
	cartouches d'interface (parallèle, IBM, Commodore)		
	introduction semi-automatique de feuilles individuelles		
	impression en double et quadruple hauteur et largeur		
	impression listing (normal) et qualité courrier		
	fonction hex dump		
	auto-test		
	tableau de touches		
	micro-interrupteurs facilement accessibles, soulignage continu, impression caractères gras		
	caractères élargis, italique...		
	caractères redéfinissables		

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

FILECARD 30 MO

Carte Disque Dur WESTERN DIGITAL



LA CARTE PRETE A L'EMPLOI

3990F TTC

3364,24F HT

Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

LA TECHNIQUE WESTERN DIGITAL A UN PRIX GENERAL

Simplicité, puissance et prix imbattable encore une fois proposés par GENERAL : **la FILECARD 30 Mo pour PC et compatibles 1512 XT/AT.** Cette FILECARD de Western Digital est un disque dur de 3,5 P de 30 Mo fixé sur sa carte contrôleur Western Digital.

Son installation ? Un jeu d'enfant ! Ouvrez votre ordinateur, enfichez la FileCard directement dans l'un des emplacements libre et ça marche. Plus besoin d'un technicien et le manuel est en français. Votre petit ordinateur devient un géant. Vous venez de revaloriser votre investissement informatique et plus que doubler la puissance de votre ordinateur. La FileCard 30 Mo permet à votre PC de conserver sa configuration avec 2 unités de disquettes et de garantir ainsi une grande souplesse d'utilisation. La légèreté et l'encombrement réduit de la FileCard assurent une installation rapide et simple.

La FileCard 30 Mo a été conçue par Western Digital, premier fournisseur mondial de contrôleurs de disques durs, en utilisant la technologie du montage en surface et des circuits intégrés VLSI. Elle permet de gagner sur tous les tableaux : moins de circuits, plus de fiabilité et une garantie Western Digital d'un an par échange standard immédiat. La FileCard 30 Mo est fournie avec un programme sophistiqué de parquage des têtes pour une protection contre les chocs. De plus, elle peut être installée avec PC DOS, MS DOS et reformattée. La FileCard 30 Mo est fournie avec un logiciel de gestion des répertoires, leurs fichiers et des statistiques les concernant. Vous pouvez aussi supprimer, copier, renommer ou visualiser un fichier ou un groupe de fichiers, créer, déplacer ou modifier les répertoires et sous répertoires.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation : DOS 3.2

FONCTIONNEMENT : Vitesse de transfert : 5 MBits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes : 753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce.

TAUX D'ERREURS : Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus - Permanentes : 1 pour 10^{10} bits lus - Recherche des pistes : 1 pour 10^{6} accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation

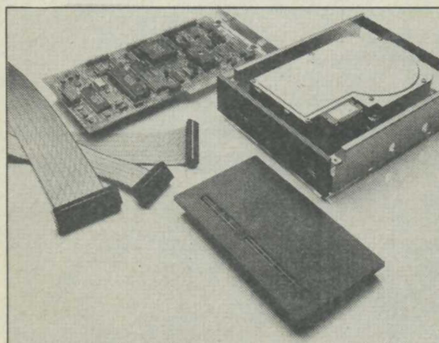
CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES : Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

ENVIRONNEMENT : Température ambiante : 15-33° C - Résistance aux chocs : 3G têtes non parquées ; 50G têtes parquées

MISE EN PLACE

Munissez vous d'un tournevis cruciforme (Philips). Vérifiez que le système est hors tension (débranchez tout périphérique). Démontez le capot arrière de votre ordinateur. Dévissez la vis de fixation correspondant au slot choisi et conservez la. En tenant votre FileCard par sa caisse métallique, alignez-la avec le slot sélectionné et exercez une pression ferme des deux mains pour la mettre en place. (Ne forcez pas trop néanmoins pour ne pas endommager les connecteurs et ne touchez jamais les parties non couvertes du circuit). Assurez la fixation de votre carte en revissant la vis de fixation. Des vis vous sont fournies pour la fixer de l'autre côté si vous le désirez. Remontez le capot, rebranchez...

KIT EXTENSION DISQUE DUR INTERNE 20 Mo pour PC 1512 ET COMPATIBLES PC



2995F TTC

La possibilité d'accroître les performances de votre PC 1512 ou compatible avec la puissance d'un disque dur 20 Mo comporte un certain nombre d'avantages : enregistrement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants.

Contrairement à bien des systèmes d'extension interne, le WD20i ne sacrifie pas la qualité et la fiabilité à l'intégration. Western Digital s'appuie sur sa position de leader dans la technologie des contrôleurs de disque, pour proposer une solution disque dur totalement intégrée, testée, garantie et agréée FCC.

Le cœur du système d'exploitation interne WD20i est un disque dur Winchester 20 Mo de 3" 1/2 (réduction de 40 % de la consommation par rapport aux disques 5" 1/4, ce qui diminue d'autant la sollicitation de l'alimentation interne du micro-ordinateur).

La blocage automatique de la tête et l'utilisation des dernières technologies en matière de support magnétique assurent une protection optimale des données sur le disque. Celui-ci est monté dans un support amortisseur 5" 1/4 demi-hauteur, pouvant s'intégrer dans la plupart des PC, XT et compatibles et en particulier dans les portables. Cette extension interne est aussi disponible dans une version 10 Mo. La carte contrôleur et le lecteur de disque ont été testés ensemble afin d'obtenir une performance et une fiabilité maximales.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Compatibilité : PC, XT, compatibles et portables compatibles. Logiciel : DOS 2.0 et suivants. Taux de transfert : 5Mbits/s. Capacité formattée : 10 Moctets. Temps d'accès moyen : 80 msec. Nombre de cylindres : 612. Densité des pistes : 753 TPI. Densité d'enregistrement : 14,667 bpi. Nombre de têtes : 4. Nombre de disques : 2. Vitesse de rotation : 3550 t/mn. taux d'errreurs : aléatoires, 1 pour 10^{10} bits lus ; permanentes, 1 pour 10^{12} bits lus ; recherche des pistes, 1 pour 10^{6}. Fiabilité (MTBF) :10.000 heures sous-tension. Alimentation et consommation : +5V, +12V, 18W typiques. Environnemen : température de fonctionnement 15/33°C. Résistance aux chocs : 7G (opérationnel), 50G (non opérationnel). Humidité relative : 8 à 80 %. Norme FCC : certifié classe B.

MISE EN PLACE

LE KIT WD 20i COMPREND :
- un disque dur Miniscribe 20Mo
- une carte controleur Western Digital
- 2 cables pour relier le controleur et le disque dur
- une platine de montage
- quatre vis UNC pour fixer le disque sur son étrier
- deux vis autoblocantes pour fixer la platine de montage au chassis de l'ordinateur
- quatre amortisseurs caoutchouc.

A) Ouvrir le PC 1512
Eteindre l'appareil et retirer le moniteur pour permettre l'accès à l'unité centrale
Retirer le couvercle du haut qui donne accès aux slots d'extension
Retirer les cartes d'extension déjà placées et rangez-les soigneusement. Retirer les caches du slot d'extension déstiné à recevoir la carte controleur du disque
Retirer les 4 vis du couvercle de l'unité centrale après avoir préablablement oté les caches des vis
Très soigneusement, enlever le couvercle de l'unité centrale en ayant soin de détacher les fils des piles et de repousser l'étrier en métal des slots d'extension pour permettre au couvercle de s'extraire.

B) Installer le disque dur en façade avant et la carte controleur
Placer le disque dur sur la platine de montage et fixer les vis UNC sur le disque dur au travers de la platine de montage
Retirer la plaquette avant occultant la fente du disque dur sur l'unité centrale
Placer les amortisseurs de caoutchouc sous la platine
Fixer la platine de montage sur le chassis du PC au moyen des vis fournies. Faites attention à ne pas visser sur le câble en nappe du controleur qui va au disque dur
Placer la carte controleur sur un slot disponible. Replacer, s'il y a lieu, les autres cartes d'extension et vérifier bien que les cables du disque dur ne gènent pas et refermez le couvercle.

C) Installation du soft
Tapez les 8 lignes du programme fourni avec la notice du WD 20i pour formatter le disque dur puis faites tourner les utilitaires FDisk et Format fournis avec le MS.DOS de votre machine.

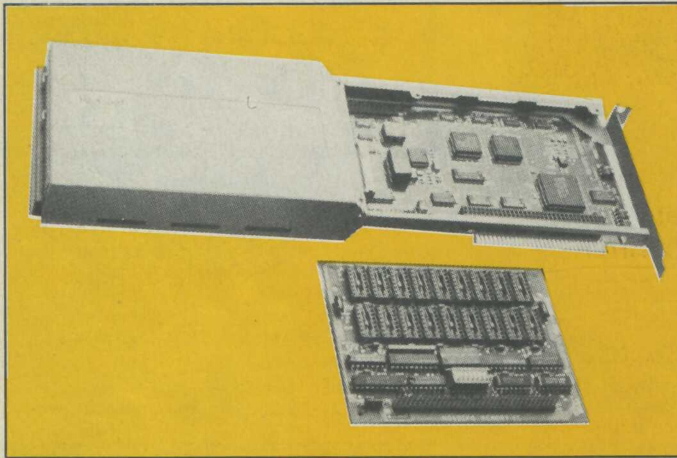


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroitre de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :



- ☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
- ☐ Manuel d'Installation,
- ☐ Manuel XTREE.

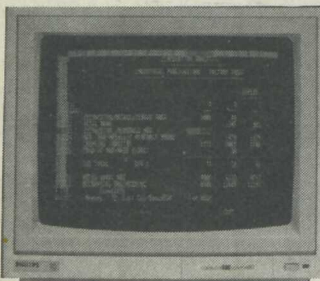
CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^{6}. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi
2790F TTC
Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

les moniteurs PC et leurs cartes

PHILIPS 7513 / 7523



Idéal pour tous types de PC tels que SANYO 16 et 17+

moniteur 12" (diagonale 31cm)
monochrome
phosphore vert PS39 = 7513
ambre H8 = 7523

Haute résolution : signal d'entrée 18KHz. Bande passante vidéo : 18 MHz à +/−3dB (compatible Hercule). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage horizontal : 18,432 KHz, vertical : 50Hz. Prise : normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 30W. Dimensions : 329x276x370 mm. Poids : 7,5 kg. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

990F TTC

TATUNG TM 01

Idéal pour tous types de PC et compatible tels que SANYO 16+ et 17+

moniteur couleur 14"
(diagonale 36cm)
moyenne résolution

1990F TTC

Bande passante vidéo : 12 MHz à +3dB (compatible CGA). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage : horizontale 15,6 KHz, verticale 50Hz. Prise normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 75W. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

EIZO 8060 MULTISYNCHRONE EGA

certainement la meilleure offre du marché pour un multisynchrone

Le moniteur 8060 dispose d'une fréquence horizontale auto ajustable de 15,5 à 35KHz. Son CRT est de 0,28 et il est compatible PGA. Le tube spécial Flexiscan permet à l'utilisateur de bénéficier de l'évolution récente dans la technologie des cartes graphiques qui permet à tout utilisateur de changer les polices, la fenêtre de visualisation et même la fréquence de balayage. Résolution recommandée : 820x620. Largeur de bande vidéo : 30MHz. Dimensions : 358x325x400.



6799F TTC

EIZO EGA 8042/8042H/8042S

Moniteur couleur japonais haute résolution

EIZO est au moniteur ce qu'EPSON est à l'imprimante. Du reste, les PC EGA EPSON sont équipés d'origine avec un moniteur EIZO, ce qui veut tout dire.

2 fréquences de balayage horizontal : 22 KHz et 15,75 KHz. Dimension : 14", 245x178mm, diagonale 36cm. Angle de déflection : 90°. Dot Pitch (CRT) (espacement entre deux points de l'écran) 8042S : 0,28mm ; 8042H : 0,31mm ; 8042 : 0,39mm. Fréquence de balayage vertical : 60Hz. Amplificateur vidéo, temps de montée/temps de descente : 20NS. Palette couleurs : 64 couleurs en 22KHz, 16 couleurs en 15,75KHz. Résolution : 640x350 en 22KHz, 640x200 en 15,75KHz. Format d'affichage : 2000 caractères (80x25). Matrice de caractère : 8x14 en 22KHz, 8x8 en 15,75KHz. Alimentation : 220V/50Hz. Consommation 8042S : 75W ; 8042/8042H : 70W. Poids : 13kg. Dimensions hors-tout : 460x490x435mm.

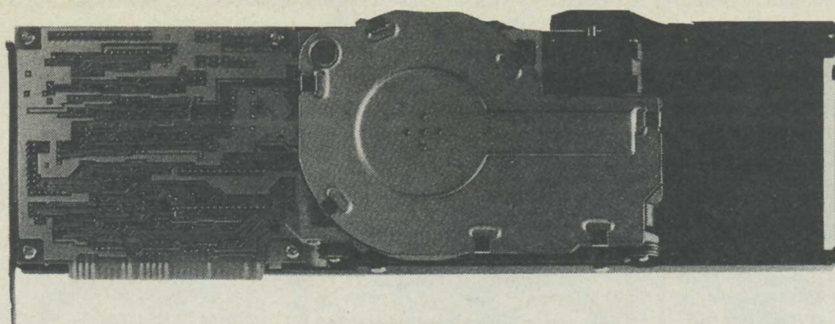
EIZO 8042	**4995F TTC**
EIZO 8042H	**5395F TTC**
EIZO 8042S	**5595F TTC**

CARTE HERCULE COMPATIBLE	499 F
CARTE EGA COMPATIBLE	1290 F
CARTE EGA PARADISE MULTISYNC COMPATIBLE CGA HERCULE	2390 F
CARTE EGA VEGA DELUXE MULTISYNC	2390 F
CARTE EGA EIZO EXEGA MD-BO3 MULTISYNC	2390 F

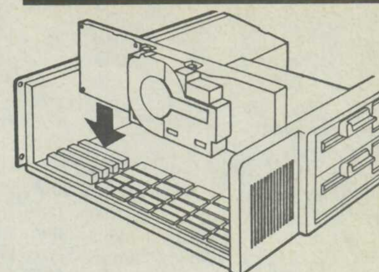
GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

TANDON



Business Card 2995F TTC



BusinessCard de TANDON est une carte qui augmente considérablement la puissance de votre ordinateur (IBM PC ou compatibles). C'est la carte idéale pour les professionnels qui veulent accroître les performances de leur système en lui ajoutant une mémoire de masse de 21 Mo.

BusinessCard est une carte système complète, comprenant à la fois le Winchester de 21 Mo et la carte contôleur. C'est la seule carte de 21 Mo qui n'utilise qu'un seul slot d'extension (1). BusinessCard s'installe simplement dans votre ordinateur, en quelques minutes, sans carte annexe, ni câble supplémentaire, ni logiciel d'installation.

Bien sûr, l'unité de disque dur est fabriquée par Tandon, le leader mondial des unités de disques souples et de disques durs. Les unités de disques Tandon sont les plus utilisées dans les ordinateurs. Il est d'ailleurs fort probable que l'unité de disque intégrée dans votre ordinateur soit fabriquée par Tandon. Ainsi lorsque vous connectez une BusinessCard (ou toute autre unité de disque de la gamme Tandon), vous êtes sûr d'être en bonne compagnie !

L'intégration verticale (fabrication par Tandon de la plupart des composants de ses unités) garantit à la fois la meilleure fiabilité et le meilleur rapport qualité/prix.

L'installation d'un système d'exploitation qui permettra l'utilisation de vos données n'est qu'une question de quelques minutes. Vous vous apercevrez très vite que vos informations sont disponibles beaucoup plus rapidement que grâce à vos anciennes unités de disquettes. En fait, cela prend beaucoup moins de temps pour obtenir les données qu'il n'en faut pour atteindre la carte.

Caractéristiques techniques

- Capacité : 21.3 Mo formatés
- Compatibilité avec les systèmes d'exploitation PC-DOS et MS-DOS (versions 2.0 et supérieures).
- Système de positionnement régulé en température.
- Technologie de pointe dans la fabrication des têtes de lecture/écriture.
- Support magnétique longue durée.
- Retrait et blocage des têtes dans une zone hors écriture pour une plus grande protection des données.
- Consommation : 11 W nominal.
- Aucune alimentation supplémentaire nécessaire.
- Dimensions : 41.1 x 101.6 x 342.9 mm (exh x 1).
- Poids : 1100 g.

TANDON se réserve le droit de modifier ces caractéristiques sans préavis (2/86).

(1) Dans certains compatibles, un second slot peut être nécessaire.

EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES TANDON

Option Couleur EGA. Carte et moniteur couleur EGA 14" à la place de la carte et du moniteur monochrome	4738F TTC
NAV 24. Carte interface série type RS 232 pour PC et PCX.	1061F TTC
NA SP. Carte interface série + parallèle pour PCA	1891F TTC
NA 8087. Co-processeur arithmétique 8087	1891F TTC
NA 80287. Co-processeur arithmétique 80287	4856F TTC
NA + 512. 18 composants 41256 pour implantation sur la carte mère pour PC, PCX, PCA	1180F TTC
NA 2 Mo. Carte mémoire 2 Méga octets AG	7347F TTC
TM 965-2. Lecteur de disquette 360Ko demi hauteur pour PC, XT, AT et compatibles	1245F TTC
TM 975-8. Lecteur de disquette 1,2Mo demi-hauteur pour AT et compatibles	1897F TTC
TM 925-2 Slave. Disque dur demi hauteur de 10Mo pour XT, AT et compatibles	3083F TTC
TM 925-2 Al. Disque dur demi hauteur de 10Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles	4091F TTC
TM 926-2 Slave. Disque dur demi hauteur de 20Mo pour XT, AT et compatibles	4684F TTC
TM 703 Slave. Disque dur pleine hauteur de 30Mo pour XT, AT et compatibles	6167F TTC
TM 703 Al. Disque dur pleine hauteur de 30Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles	7175F TTC
TM 755 Slave. Disque dur demi hauteur de 40Mo pour AT et compatibles	7412F TTC
TM 755 Al. Disque dur demi hauteur de 40Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles	8420F TTC



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES POUR PC ET COMPATIBLES

KIT EGA GENERAL POUR PC 1512



Voici enfin la possibilité d'utiliser pleinement la résolution graphique de vos logiciels de dessin, de CAO ou de traitement de texte sur l'AMSTRAD PC 1512. L'ensemble graphique couleur, constitué d'un moniteur PX 22 de marque ADI et d'une carte EGA permet d'obtenir les caractéristiques suivantes :

— haute résolution : 640x350
— 16 couleurs parmi une palette de 64
— Caractères texte de grande qualité : 8x14.
— Compatibilité EGA et CGA.

Le kit EGA GENERAL se compose d'un moniteur EGA 14 pouces ADI PX22 haute résolution, d'une alimentation intégrée au moniteur qui alimente l'unité centrale en +5V, −5V, +12V, −12V (en effet, il ne faut pas oublier que le PC 1512 est alimenté par son moniteur d'origine) et d'une carte EGA multimode.

Pour installer le kit EGA GENERAL, c'est fort simple. Vous retirez votre moniteur Amstrad d'origine, vous mettez à la place le moniteur ADI, vous introduisez sur un slot arrière la carte EGA et vous la raccordez au moniteur.

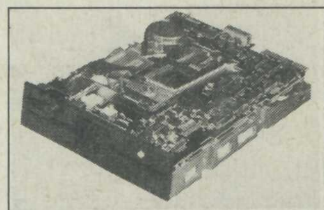
En conclusion, un PC 1512 équipé d'un kit EGA GENERAL constitue une véritable révolution par rapport au système d'origine. La lisibilité des textes devient parfaite et les graphiques prennent une précision très satisfaisante. Pour ceux qui exigent beaucoup de leur PC 1512, le kit EGA GENERAL est indispensable.

5860F HT
6950F TTC

LECTEUR DE DISQUETTES TAMICHI

Lecteur super-plat pour PC XT/AT, idéal comme 2e lecteur de disquette pour PC 1512 Amstrad, Sanyo 16+ et tout compatible.

40 pistes, DF/DD. 360 Ko de capacité mémoire. Parfaitement compatible. 300 RPM haute précision. Niveau d'écriture/lecture excellent. Alignement parfait. Adresse sélectionnable par cavalier. Moteur pas à pas Sankyo Seiki. Circuit imprimé haute qualité avec composants TTL. Consommation réduite 12V/0,9A - 5V/0,6A. Prêt à fonctionner.



Sur l'Amstrad PC 1512 et Sanyo 16+, branchement direct sans carte additionnelle.

990F TTC

KIT HERCULE HC 1512

Révolutionnaire : transformez votre écran monochrome AMSTRAD en moniteur HERCULE

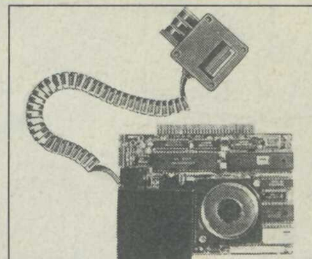
Sans avoir besoin de changer de moniteur, GENERAL vous propose un KIT COMPLET DE TRANSFORMATION MONITEUR ET CARTE VIDEO pour transformer votre PC 1512 en un ensemble haute résolution, graphique et texte. La lisibilité à l'écran est totalement transformée. Appareil en démonstration permanente chez GENERAL.

1690 F

GENERAL COM

la carte modem PC made in France à un prix GENERAL

Cette carte, fabriquée pour GENERAL, est agréée PTT. Elle constitue une révolution dans le monde de la télécommunication, compte-tenu de son rapport prix/performances.



GENERAL COM est une carte courte, compatible AMSTRAD PC 1512 et tout type de compatible PC XT/AT. Elle transforme votre PC en minitel, permet la connexion sur Transpac via le PAV et permet de communiquer entre PC. Elle est fournie avec un câble et une prise gigogne pour se brancher sur votre ligne téléphonique. Elle est également livrée avec un logiciel utilitaire très performant qui vous autorisera à émuler minitel en mode MDA, CGA, HERCULE et EGA, à sauvegarder des informations sur disque et à mémoriser les numéros de téléphone.

GENERAL COM permet d'interroger les banques de données Vidéotext. Les pages Vidéotext sont affichées en couleur, toutes les informations peuvent être capturées puis extraites en ASCII. Il est possible de les visualiser autant de fois que vous le désirez. La connexion à Transpac est possible via tous les logiciels Hayes.

Caractéristiques techniques : modem 1200/75 bauds, réversible, conforme à l'avis V23 du CCITT à numérotation et réponse automatiques (V25 et 25 bis). Transmission série asynchrone full duplex. Débit d'information : 1200 bits/seconde et 75 bits/seconde. Symétriseur de vitesse : 1200/12000 bauds. Support : réseau téléphonique commuté. Suivi de l'appel : reconnaissance des tonalités haut-parleur. Interface asynchrone : inclus COM1, COM2, COM3, COM4. Logiciel fourni sous MS DOS : co-résident, multifonctions, fenêtrage, menus déroulants, 7 modules : télécommunications, bases de données, éditeur, agenda, coupez/collez, calculette, services DOS. Carte courte : dim. 110x140 mm. Haute intégration, circuit 4 couches. Fonctions supplémentaires : RAM téléchargeable, encryptage, filtrage, téléchargement de programmes, gestion des numéros brulés.

1690F TTC
Pose en notre atelier : **+490F**

GENERAL vous convie à profiter de sa Station Service DISQUE DUR

Sans rendez-vous, un de nos 4 techniciens informatique prendra en charge votre unité centrale et y intégrera, dans un délai moyen de 1 heure, le disque dur de votre choix. Les prix qui suivent sont pose et kit de fixation compris.

Disque dur 10 Mo avec contrôleur	**2490 F TTC**
Disque dur 20 Mo avec contrôleur	**3490 F TTC**
Disque dur 30 Mo avec contrôleur	**3990 F TTC**
Disque dur 40 Mo avec contrôleur	**4990 F TTC**
Lecteur 5"1/4 360Ko	**990 F TTC**
Lecteur 5"1/4 1,2Mo	**1690 F TTC**
Lecteur 3"1/2 700Ko	**1490 F TTC**
Streamer 40 Mo	**4590 F TTC**

Extension mémoire de 128Ko à 2 Mo : suivant extension, tarif de 490 F à 3500 F TTC

Quelques conseils de Marcel, notre "technologue", pour booster votre PC : remplacement du 8086 par une NEC V30 = meilleure rapidité de traitement des opérations **(495 F TTC)** ; addition d'un 8087 à côté du 8086, pour augmenter considérablement la vitesse de calcul, idéal pour les tableurs du type Multiplan **(1590 F TTC)**.

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109 Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/ 2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La carte est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23	Code 7155	**1490 F**
MODEM 2000+ V21/V23	Code 7156	**1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910	**250 F**
Disquette	Code 8909	**280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILICON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL + LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128	**70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129	**80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131	**80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2e DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES MICRO

ACCESSOIRES ATARI

RALLONGE JOYSTICK EX2A 60F
Ce câble de 20cm est pratiquement indispensable pour brancher un joystick sur votre 520 STF. Il est composé d'une prise SUB D male 9 voies, reliée par un cable de 9 connecteurs à une prise SUB D femelles 9 voies.

HOUSSE CLAVIER 520 STF/1040 .... 85F

HOUSSE MONITEUR ATARI 95F

CORDON IMPRIMANTE 250F
Ce cordon parallèle, identique à celui d'un PC relie l'ATARI ST à toute imprimante à port parallèle doté d'une PROM EPSON.

CORDON MINITEL 195F
Il permet de relier un minitel à votre ST via la prise série.

CORDON SERIE/SERIE/MODEM 250F
Ce cordon série permet de relier 2 ATARI ST entre-eux ou un ATARI ST avec un modem via les ports série.

MOUSE MAT 95F
Petit tapis en néoprène pour faciliter le roulement de votre souris.

MEUBLE MICRO 495F
meuble en PVC, teinte noire, très pratique pour ranger confortablement votre ST, son moniteur, une imprimante et une unité de disque supplémentaire.

JOYSTICK QUICKSHOOT II 69F
voir accessoires CPC

JOYSTICK PRO 500 .... 195F
voir accessoires CPC

JOYSTICK SWITCHJOY 195F
voir accessoires CPC

RUBANS IMPRIMANTES

STAR NL 10	85F
BROTHER 1009	95F
EPSON LX 80	69F
EPSON LX 800	95F
ATARI SM M804	95F
AMSTRAD DMP 2000	95F
CITIZEN 120D	95F
CITIZEN MSP 15	139F

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI SF/DD
SONY / SCOTCH / MAXELL
pour ATARI 520 STF .... pièce 17F
par 10 : 14,90F
par 30 : 12,90F

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI DF/DD
IEEE / DATATECH / SCOTCH
pour ATARI 1040 STF ou
MEGA ST II et IV .... pièce : 19F
par 10 : 17F
par 30 : 15F

BOITE DE RANGEMENT
10 DISQUETTES 3"1/2 POSSO 139F

BOITE DE RANGEMENT
30 DISQUETTES 3"1/2 .... 99F

BOITE DE RANGEMENT
60 DISQUETTES 3"1/2 ACCODATA
AVEC SERRURE 195F

DISQUETTE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 3"1/2 .... 90F

HOUSSE CLAVIER 520STF ou 1040SFT 85F

HOUSSE MONITEUR ATARI
MONO ou COUL 95F

Boitier INTERCONNEXION ATM22 ..... 250F
Ce boitier permet de brancher un ATARI 520 ou 1040 sur 2 moniteurs couleurs ou monochrome. Il est muni d'un sélecteur.

ACCESSOIRES PCW

2E LECTEUR 5"1/4 POUR 8256 AVEC
LOGICIEL TIMDOS 2599F
Se branche sur l'emplacement du 2e lecteur de disquette 3". 800 Ko de capacité switchable 40/80 pistes. Fourni avec l'utilitaire TIM DOS qui permet de convertir des fichiers de données MS.DOS et PC DOS au format AMSTRAD PCW, puis de les faire tourner avec les mêmes programmes version PCW.

MYNEA : super minitel pour PCW 830F
Transforme un AMSTRAD PCW en minitel et le dote de facultés supplémentaires permettant d'importantes économies en temps de connexion.
MYNEA transforme votre PCW en minitel pour la consultation de tous les services télématiques et offre les facilités supplémentaires suivantes : mémorisation rapide des pages reçues pendant la connexion au serveur, sauvegarde des pages sur disquettes, impression des pages écran, impression automatique sur étiquettes des adresses de l'annuaire électronique, procédure de connexion automatique, extraction d'informations compatibles DBase II, fonctionne avec le modem du minitel ou avec tout modem V23 75/1200 bauds (non livré) et demande le raccordement d'une interface série (câble et interface non livrés). Manuel complet et détaillé.

CORDON MYNEA ou SYNEA 250F
reliant l'interface série du PCW au minitel ou au modem.

SOURIS ELECTRIC STUDIO 1590F
AVEC SON INTERFACE ET SON LOGICIEL GRAPHIQUE DE DAO.
La souris ELECTRIC STUDIO se compose d'un boitier interface qui se connecte sur le port d'extension situé au dos du moniteur 8256 et de la souris qui est reliée à cette interface par un cable de 1 M, muni d'une prise de type joystick. L'interface est munie d'un doubleur de bus qui permet donc d'utiliser à nouveau le port d'extension pour l'interface parallèle/série CPS 8256 (690 F) par exemple. La souris est constituée par un coffret en plastique de même couleur que le PCW coiffant une boule qui se déplace à votre gré sur une surface plane. La souris est munie de 3 touches pour cliquer. Le logiciel graphique qui se trouve d'ailleurs dans le coffret d'emballage de l'interface comprend 4 programmes graphiques et 2 fichiers utilitaires.

ART : ART est programme de création graphique pratiquement identique à celui du stylo d'ELECTRIC STUDIO. Il est composé d'icones, de menus et de tous les outils graphiques classiques. Il permet en plus la sauvegarde et la récupération d'une partie de l'image grâce à un utilitaire intégré au logiciel. Cette sauvegarde permet de recharger cette partie de l'image dans un autre dessin, de l'agrandir, de la réduire ou de l'inverser. Sachant qu'un écran occupe 20Ko de mémoire, cela permet de conserver un petit dessin sans utiliser le plein écran, ce qui sauve de la mémoire. Il permet enfin des dessins beaucoup plus précis et techniques que l'ELECTRIC PEN car on peut positionner le curseur au moyen de ses coordonnées. Le résultat en est un positionnement ultra précis.

X-MOUSE : Ce programme est destiné à l'activation de la souris. Cet utilitaire permet d'utiliser la souris dans tous les programmes tournant sous CPM (DBase II, Multiplan, Wordstar, etc...).

SETBTN : Ce programme permet de redéfinir chaque touche de la souris en fonction des touches les plus utilisées dans le programme sous CPM. Le détail des codes de chaque touche est indiqué dans le manuel CPM du PCW. Lors d'un programme basic, on utilise également SETBTN. On peut dans certains programmes n'utiliser que les touches de la souris et maintenir ainsi le clavier déconnecté.

KILL MOUSE : Ce programme a pour fonction de désactiver la souris.

LISEZ-MOI : Ce fichier ASCII en français sert de page d'explication.

PROGRAMME D'UTILISATION DE LA SOURIS EN BASIC : ce programme explique comment se servir de la souris pour confectionner ou utiliser un programme basic.

THINGI DATA 79F
Barette plastique se fixant sur la partie supérieure de votre moniteur au moyen d'un velcro et muni d'une pince pour tenir un document : idéal pour le traitement de texte.

ACCESSOIRES PC et COMPATIBLES

CABLE PARALLELE PC 250F
(Sortie RS 232 male - entrée parallèle male)
Dans le monde des câbles, il y a 1000 qualités. Il y en a des bons, des très bons mais aussi des très mauvais. Tout dépend de la qualité des connecteurs, du sérieux des soudures, du blindage du cable, de l'épaisseur du cable, etc... GENERAL ne souhaite pas transiger sur la qualité de ces cables. Le cable parallèle PC qui a pour fonction de relier le PC à une imprimante à port parallèle est d'une qualité irréprochable. Il est du reste garanti 2 ans. Longueur : 2m.

CABLE SERIE PC 250F
(sortie RS 232 male - entrée RS 232 male ou sortie RS 232 femelle - entrée RS 232 femelle) (à préciser). Caractéristiques identiques au cable parallèle PC.

CABLE SERIE MULTILINK
PROGRAMMABLE PC 250F
(sortie RS 232 femmelle - entrée RS 232 male). Ses caractéristiques générales sont d'être muni de 10 switchs sur chaque prise, de 5 interconnexions et d'avoir une longueur de 3m. Ce cable est la solution à 95 % de tous vos problèmes de commutation.

HOUSSE CLAVIER PC 1512 .... 75F

HOUSSE MONITEUR
+ CPU PC 1512 .... 75F

QUICKSHOOT X 280F
Manette de jeu pour PC muni de la carte controleur de 2 joysticks. Ce joystick est muni d'un axe court extra sensible qui se manie avec le pouce ou le pouce et l'index. Deux réglages sur la molette permettent un centrage précis du stick en position neutre. Ce joystick est également muni de 2 touches de tir ultra sensibles et d'un autofire débrayable.

CARTE CONTROLEUR 2 JOYSTICK
POUR PC 1512 ET COMPATIBLE 390F
Bien que le PC 1512 soit muni d'une prise joystick, cette dernière est malheureusement inutilisable dans plus de 50 % des cas du fait de la mauvaise configuration des jeux, des joysticks ou de la prise. Il s'est donc avéré nécessaire d'utiliser une carte spécifique qui se met sur un des 3 slots du PC 1512. Cette carte est munie de 2 ports joystick. Branchez votre joystick sur l'interface, votre jeu détectera automatiquement la carte et vous aurez la satisfaction d'utiliser votre jeu à 100 % avec le Quickshoot X spécial PC.

DISQUETTE DE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 5 P 1/4 .... 75F

VENTILATEUR ETRI modèle 126 ...... 250F
Le ventilateur ETRI 126 est prévu pour fonctionner dans le PC 1512. Il se place sous l'emplacement disque dur interne. Cet accessoire est important lors d'une utilisation prolongée du PC 1512, dans le cas de la formation par exemple ou lorsque l'on utilise une carte disque dur ou un disque dur.

HANDY SCANNER
CAMERON POUR PC 3990F
L'HANDY SCANNER se présente sous la forme d'une souris qui scanne vos documents, textes et graphiques. Vous la déplacez sur votre document et vous en avez la représentation sur l'écran. Un logiciel d'exploitation est fourni avec la HANDY pour modifier tous les paramètres possibles, ainsi vous pouvez zoomer, incruster, reduire, etc... Le HANDY SCANNER est garanti 2 ans.

BOITIER DE COMMUTATION
2 IMPRIMANTES DATA 02 .... 490F
Ce boitier permet de relier en mode série ou parallèle (préciser pour la commande) deux imprimantes à un ordinateur PC ou compatible. Il ne permet pas de les faire fonctionner simultanément mais de dispatcher le signal d'impression sur l'une ou l'autre des imprimantes.

ACCESSOIRE CPC

EXTENSION MEMOIRE VORTEX
POUR 464/664
256 Ko 1042F

512 Ko 1388F
Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC en démontant le couvercle. Cette extension vous permet de travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar, etc... Vous pouvez écrire des programmes en basic jusqu'à 288 Ko et travailler avec une RAM virtuelle ultra-rapide jusqu'à 448 Ko de capacité sous CPM 2.2.

ACCESSOIRES POUR TOUS LES ORDINATEURS

FILTRES ECRANS

MONITEUR MONOCHROME GT 65
464 et 6128 .... 160F

MONITEUR COULEUR CTM 644
464 et 6128 .... 190F

MONITEUR PCW et ATARI ST 220F

MONITEUR MONOCHROME ou
COULEUR PC 1512 .... 250F

Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car il sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

M.E.R.C.I. : DISQUE DUR PCW 10

10 MEGAOCTETS

- Full compatible CP/M Plus*
- Full compatible LOCOSCRIPT*
- Facile à brancher
- Temps accès moyen 85ms
- Capacité 10 millions de caractères

5990F HT
soit 7104F TTC

* Compatibilité Locoscript développée par Locomotive Software

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

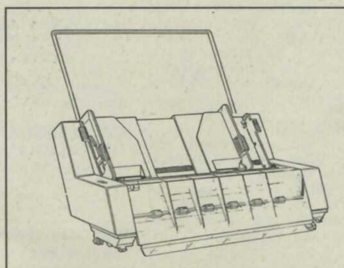
Disque dur de 10 Millions Octets (9,648 Millions formattés). Alimentation : 220V – 250V 50HZ. Puissance : 40 Watts. Température ambiante : + 5°C à 35°C. Humidité relative : + 8 % à 80 % non condensé. Température limite : – 40°C à + 60°C. Interface Winchester : Type ST506. Encodage : MFM. Temps d'accès moyen : 65 MS. Garantie 1 an pièces et main d'œuvre retour usine. Livré complet avec interface et utilitaires. Très facile à brancher.

UTILITAIRES

Formatc Permet de formatter le disque 10 Moct et de vérifier toutes les pistes. Correction automatique des erreurs des pistes mauvaises en affectant de nouvelles pistes.

SHIPC Permet le stockage des têtes pour le transport.

Introducteur feuille à feuille



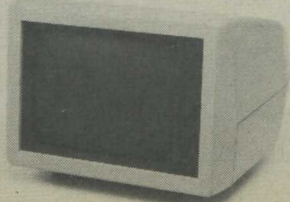
Compatible PCW 8256/8512

1690F TTC

DEPARTEMENT SURPLUS

A saisir : 650 moniteurs 12"
Monochrome. Teinté vert. Résolution 640x200. Réglage son et haut-parleur incorporé. Idéal pour PC. Entrée vidéo composite DIN ou RCA avec cordon adaptation fourni.

PIECE	PAR 10	PAR 30 et +
690F	650F	590F



GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !
MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.



570F

INTERFACE TV pour Amstrad CPC

Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, sprite, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

dessinez avec votre CPC

395F

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*
Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :

pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F

Simulateur de présence 990 F
Jeux de lumière 990 F **Fabrication Jagot et Léon**
Digitaliseur source vidéo 990 F

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

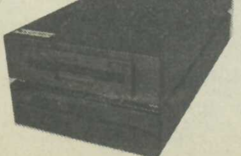
Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

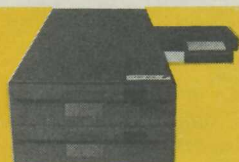
Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



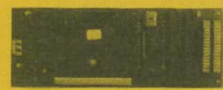
FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

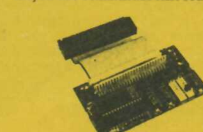
Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM,1" et "ICPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "IFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ICode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5")
F1-X (5,25") **2790F**

M1-XRS (3.5")
F1-XRS (5.25") **2849F**

TRANSFORMEZ
votre CPC 464/664/6128 monochrome
en
464/664/6128 COULEUR



KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADE

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bian connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réfléchir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

ANTIRIAD
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Excellent jeu d'arcade/aventure de chez US GOLD. Cette nouveauté était très attendue de tous ceux qui ont apprécié ce jeu sur Commodore. Du tir, de la réflexion et toujours un excellent graphisme.

APPENTICE
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu du style SORCERY. Sans doute un des logiciels les plus vendus chez GENERAL. Un rapport prix/performance imbattable.

ARKANOID
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le fameux casse briques. Le jeu de café favori est enfin disponible pour AMSTRAD. Des heures et des heures de jeu garanti passionnant. Le casse briques ARKANOID est une petite merveille qu'il faut absolument acquérir.

ASPHALT
Cassette **160 F** Disquette **190 F**
Excellent logiciel français de chez UBISOFT. ASPHALT est un jeu d'arcade et de tir qui est un peu du style METRO 2018. Vous devez lutter pour votre survie contre des adversaires impitoyables. Scénario très bien ficelé.

AU REVOIR MONTY
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Excellent jeu d'arcade de la race de GHOST'N GOBLIN ou FRUITY FRANCK. L'editeur anglais GREMLINS est bien connu pour la qualité de ses logiciels.

ADVENGER
Disquette **169 F**
Encore un bon jeu de chez GREMLINS. Du tir à tout va, une mission difficile, de l'arcade... ADVENGER a, ce qui ne gate rien, un bruitage très original.

BACTRON
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
L'un des best sellers de LORICIELS. Un mélange de PAC MAN et de tir d'arcade. Un petit bonhomme ma foi très sympathique et n'oubliez pas d'exiger le badge que vous offre en prime LORICIELS.

BACK REALITY
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC. Un bon rapport prix/perfomance pour un petit jeu sans prétention mais fort distrayant.

BALL BLAZER
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Encore un casse briques qui remporte un vif succès. Il faut dire que l'éditeur ACTIVISION est bien connu des fans d'arcade. Ce jeu est aussi bon qu'ARKANOID. Le choix sera difficile.

BALL BREAKER
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
L'un des meilleurs jeux de raquettes. BALL BREAKER est en 3D, les effets spéciaux sont superbes et le mur de briques que vous devez détruire mettra à rude épreuve vos réflexes.

BILLY LA BANLIEUE
Cassette **139 F** Disquette **198 F**
Jeu d'action très rapide de chez LORICIELS. Excellents graphisme, animation et bruitage. Un best seller français qui a contribué au succès d'AMSTRAD. Billy le rocker court toujours à la recherche de fameux jeux vidéo et doit collecter des objets dans un ordre particulier. Il doit aussi faire des cadeaux car il a un grand cœur.

BOBBY BEARING
Disquette **169 F**
Superbe logiciel d'inertie du même style que MARBLE MADNESS. BOBBY FEARING vous confie le pilotage d'une boule dans un paysage de murets, de gouttières et passerelles. Haletant et passionnant.

BOB WINNER
Disquette **210 F**
Images digitalisées en 3D. Excellent jeu d'arcade de chez LORICIELS dans la même veine que Billy la Banlieue. Très distrayant mais simple à jouer. BOB est un androide mi-homme mi-machine. Tour à tour boxeur, champion de savate et roi du colt. Les tableaux transportent BOB de Paris à Londres. Incroyable graphisme.

BOMB JACK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Un terroriste a posé des bombes près de lieux historiques comme les pyramides. Sautant parfois, vous devez les récupérer avant qu'elles n'explosent toutes. Très amusant. Un best seller.

BREAK THRU
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Super logiciel de tir et d'arcade. Beaucoup d'action. A conseiller aux fanas du tir au joystick. Défoule après une bonne journée de travail.

CAPCOM 1942
Disquette **170 F**
Jeu d'arcade et de tir de chez ELITE, le grand éditeur anglais. C'est également un simulateur de pilotage. Facile à utiliser, ce logiciel pourra satisfaire les plus jeunes.

CAVES OF DOOM
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade dans le genre de CAULDRON I ou de SORCERY. Un bon investissement pour un excellent divertissement.

COBRA
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu de combat qui devrait plaire aux amstradistes les plus belliqueux. Bon graphisme et excellente animation. Un des meilleurs jeux d'arcade sur CPC édité par ELITE.

COLON
Cassette **109 F**
Des hordes d'insectes s'attaquent aux réserves alimentaires des colons. Vous êtes un robot armé d'un laser chargé de défendre les réserves. Un classique du genre.

DEEPER DUNGEONS
Cassette **90 F** Disquette **120 F**
Jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

DESPOTIK DESIGN
Cassette **140 F** Disquette **210 F**
Jeu d'arcade mettant aux prises des robots. Ce jeu, très actuel, satisfera les fanas de TRANSFORMERS. Très amusant et facile à utiliser.

DONKEY KONG
Cassette **109 F** Disquette **175 F**
Célèbre jeu de café avec le gorille KING KONG. Des trappes, des labyrinthes, des thèmes archi-classiques mais toujours distrayants. Excellent graphisme, édité par IMAGINE, le célèbre éditeur anglais.

EXPRESS RAIDER
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Un jeu d'arcade bien particulier puisque vous devez attaquer un train. Plein de péripéties et l'action à tout va. Bon graphisme.

FINDERS KEEPERS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS avec labyrinthe, petits bonhommes à attraper et plein d'action. Excellent graphisme.

FLY SPY
Cassette **29,90 F**
Encore un petit jeu d'arcade de MASTERTRONICS où il est question d'espion volant et d'autres péripéties du style de SOUL OF ROBOT.

FLASH
Cassette **149 F** Disquette **179 F**
1996 - Des envahisseurs venus du ciel. Ce logiciel de chez LORICIELS consiste, à bord de votre vaisseau, à détruire la flotte rebelle. Une formule très classique pour les maniaques du joystick.

GAUNTLET
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
ATARI GAME a signé là un de ses plus fameux jeux de café. Qui ne connait pas GAUNLET ? Par rapport au jeu de café, le graphisme est certes moins soigné mais il faut savoir que dans une machine de café, il n'y a pas moins de 5 à 6 microprocesseurs Z80 pour générer le graphisme, l'animation et le bruitage alors que sur le CPC, il n'y en a qu'un. Grand jeu de sorciers et de magie, choix entre 4 personnages possible. Beaucoup de guerriers vous veulent du mal.

GREEN BERET
Cassette **99 F**
Jeu de simulation guerrière dans le même esprit que COMMANDO. Les attaques des ennemis à la grenade, à la mitraillette, etc. Vous devez vous emparer d'un pont, d'une base ennemie, etc. Très vivant.

GUNSTAR
Cassette **129 F**
Il faut exterminer des envahisseurs extra-terrestres qui ne désirent que la destruction de la race humaine, sans compter une lutte à mort contre des astéroides fous. Excellent jeu, très rapide.

HEADS OVER HELL
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Un jeu d'arcade en 3 dimensions, ce qui n'est pas encore très courant. Superbe graphisme réalisé par OCEAN. Grande rapidité d'exécution, bruitages superbes, plus de 300 lieux à explorer. Des poissons sautent dans une poele et l'on est en prise avec des lapins en peluche magiques.

HOLLYWOOD BUST
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS. Un petit bonhomme est pris dans un labyrinthe. Parviendra-t-il à s'en échapper ? Excellent graphisme.

IKARI WARRIORS
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade et de situation guerrière. ce jeu remporte un très vif succès chez nos jeunes clients. Beaucoup d'animation, de graphisme et de bruit dans ce jeu réalisé par ELITE.

IMPOSSABALL
Disquette **169 F**
Tout l'art des rebonds en un logiciel qui vous mettra la tête à l'envers si vous ne réussissez pas à garder la maitrise de votre balle. Logiciel en 3D très original.

INTO OBLIVION
Cassette **29,90 F**
Jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS très amusant. Bon graphisme, du même style qu'APPENTICE.

JAIL BREAK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Simulation d'évasion. Vous devez vous évader d'une prison, ce qui n'est pas facile du tout. Ce bon logiciel de chez KONAMI devrait vous passionner. Le graphisme est magnifique.

KNIGHT RIDER
Cassette **99 F**
Tiré du célèbre feuilleton de la 5e chaine, K2000. KNIGHT RIDER vous permettra de piloter la célèbre voiture et vous fera participer à des super aventures. Génial.

KRAKOUT
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Encore un jeu de casse briques tel qu'on en trouve dans notre café favori. GREMLINS, l'éditeur, a réalisé là un jeu difficile. A réserver aux spécialistes du casse briques.

KRISTALL CASTLE
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
US GOLD signe avec KRISTALL CASTLE un de ses meilleurs jeux de café. Qui ne connait pas ce célèbre jeu ? Excellent graphisme, bruitage et animation superbes.

K.Y.A.
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Encore un logiciel de chez LORICIELS. K. Y. A. est un jeu d'arcade tout à fait traditionnel. Toutefois, il représente la nouvelle génération. Réalisé entièrement en langage machine, gage d'une très bonne animation.

THE LAST V8
Cassette **44,90 F**
Un des grands succès de MASTERTRONICS. Vous pilotez une grosse voiture américaine avec un tableau de bord très réaliste et vous voilà propulsé dans une série d'aventures époustouflantes.

LEGEND OF KAGE
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Encore un excellent jeu de café de chez IMAGINE. A moitié arcade, à moitié aventure, ce logiciel assez compliqué passionnera les amateurs du genre. Magnifique graphisme.

LIGHT FORCE
Disquette **159 F**
Scrolling vertical. Votre vaisseau s'élève dans un ciel étoilé et passe à travers des cités énergétiques adverses. Vous armez votre laser et... feu à volonté. Relief en 3D du paysage, une mission difficile dans un décor éblouissant.

LEVIATHAN
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec LEVIATHAN un jeu d'arcade et de tir à réserver aux fanas du joystick. Ames sensibles et romantiques s'abstenir.

MAGMAX
Cassette **109 F** Disquette **145 F**
Jeu de café bien connu des fanas. MAGMAX est enfin disponible chez AMSTRAD. Nul doute qu'il rencontrera un grand succès. Excellent graphisme.

MARACAIBO
Cassette **120 F** Disquette **200 F**
Ce jeu d'arcade de chez LORICIELS est d'un honnête niveau. Pas trop original, il est toutefois proprement réalisé et bénéficie d'une rapidité d'action satisfaisante.

MARBLE MADNESS
Cassette **129 F**
Le principe du jeu consiste à amener une boule à travers une suite de parcours de difficultés croissantes. Les plateformes sont reliées entre elles par des toboggans et des passerelles. Jeu très difficile où tout intervient : la gravité, l'inertie, etc...

MARTIANOIDS
Cassette **109 F**
Aux commandes d'un droide, vous devez défendre votre aéronef attaqué par les barbares. Dessin en 3D. Recharge des batteries régulière. Bonne animation.

METROCROSS
Cassette **105 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec METROCROSS un de ses meilleurs logiciels d'arcade. Beaucoup d'action et de dangers vous guettent. Pour les fanas du joystick.

MIAMI VICE
Cassette **109 F**
2 policiers bien connus sont chargés d'arrêter le trafic de la cocaine à Miami. Il s'agit, avec votre véhicule, de vous emparer des bandits. Très bien fait sur le plan du réalisme.

MOLECULEMAN
Cassette **29,90 F**
Jeu d'arcade en 3D. Vous êtes une molécule au milieu d'un labyrinthe en 3 dimensions. La radioactivité réduit votre énergie. Heureusement, vous trouvez de l'argent pour construire des bombes et alors, vous pouvez construire votre propre labyrinthe. Excellent logiciel pour un prix vraiment modique.

MONTERRAQUOUS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade sans prétention de MASTERTRONICS. Une bataille contre des robots dans un genre de labyrinthe. Du déjà vu, mais bien réalisé, avec une bonne animation.

NEXUS
Disquette **159 F**
Le héros est karatéka, agent secret et microinformaticien. Vous devez aider NEXUS, puissante organisation de contre-espionnage, et retrouver l'un de vos amis, perdu depuis peu. L'écran est à plusieurs fenêtres et vous devez démasquer les mauvais agents parmi vos amis. Passionnant.

NEMESIS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Dans les grottes d'un monde hostile, vous ne pouvez vous défendre qu'avec votre laser. Vous devez piloter votre soucoupe volante habilement pour éviter les murs de la grotte. Excellent logiciel, intéressant, édité par le célèbre KONAMI.

NEMESIS - THE WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Sympathique jeu d'arcade de MARTECH. Sensiblement le même thème que NEMESIS. Bon graphisme. Pour les fanas du tir au joystick et qui ont les nerfs solides.

ONE
Cassette **139 F**
Logiciel de chez EPIX. Ce programme met en valeur les qualités de l'AMSTRAD : excellent graphisme, animation très rapide. Un point faible : le bruitage.

ONE MAN AND HIS DROID
Cassette **29,90 F**
Vous êtes gardien de troupeau dans l'espace et vous devez attraper les ramboides avec votre droid. Ensuite, vous devez faire rentrer votre troupeau dans la caverne. Très amusant.

PALITRON
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
PALITRON est un robot radioguidé. Son but : détruire de dangereux cristaux. Très belle animation pour une stratégie complexe. Votre engin se déplace dans un labyrinthe de couleurs. Effets 3D. Programme très complexe.

PARABOLA
Cassette **129 F**

Bruce le Robot veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes et les mouvements erratiques de certains disques.

PIPELINE 2
Cassette **29,90 F**

LES PYRAMIDES D'ATLANTIS
Cassette **150 F**

Vous êtes prisonnier dans le labyrinthe intérieur d'une pyramide. Il faut vous en échapper et éviter les pièges. Encore un bon logiciel de chez LORICIELS.

RAD ZONE
Cassette **29,90 F**

RELIEF ACTION
Cassette **160 F** Disquette **200 F**

Tu es le seul survivant d'une mission scientifique dans l'espace. Les autres ont été massacrés par une étrange créature. Le seul moyen pour se sauver est d'arriver jusqu'à la navette de secours mais il y a beaucoup d'obstacles sur le chemin.

SCOOBY-DOO
Cassette **99 F** Disquette **169 F**

SCOOBY a perdu ses amis alors qu'ils visitaient un chateau en ruine. Des fantomes et des démons apparaissent aux seuils des portes, bien décidés à l'empcher de les retrouver. Allez vous réussir à vous frayer un chemin pour les délivrer.

SHORT FUSE
Cassette **29,90 F**

BORIS pose des bombes partout, dans les plus grandes capitales du monde et vous avez à chaque fois 9 secondes pour la désamorcer.

SPINDIZZY
Disquette **145 F**

Jeu d'arcade en 3D. Le but, dresser la carte d'un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace. Beau graphisme futuriste et très coloré. Plus vous allez vite et plus votre mission sera récompensée.

STAIRWAY TO HELL
Cassette **90 F**

15 cavernes au centre de la terre. Comment échapper au diable et à ses redoutables pièges ? Très beau graphisme.

STARBOY
Cassette **49 F**

Jeu d'arcade. Vous venez de débarquer au pied d'un univers inconnu. Vous devez monter de tableau en tableau, tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.

STARGLIDER
Cassette **149 F** Disquette **199 F**

Ce combat spatial s'appuie sur un graphisme en 3D. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire les ennemis. Le tableau de bord est superbe et l'animation très rapide.

STORM
Cassette **29,90 F**

Corinne, la femme de Storm le guerrier est prisonnière dans le laboratoire de Una Cum. Pour la libérer, vous devez ouvrir la porte du laboratoire mais attention, d'autres dangers vous guettent à l'intérieur. 1 ou 2 joueurs.

STORM 2
Cassette **44,90 F**

Une autre aventure de STORM.

SWEEVO'S WORLD
Cassette **120 F** Disquette **169 F**

Jeu d'arcade avec LAUREL et HARDY.

TRAIL BLAZER
Disquette **169 F**

Avec une boule, vous pouvez rester sur un tapis roulant qui défile devant votre écran. Ce tapis n'erst pas uniforme, parfois il fait rebondir la balle, parfois il tourne, accélère. Logiciel passionnant, un des meilleurs du genre. On ne s'en lasse jamais.

TEMPEST
Disquette **169 F**

TEMPEST met en place une figure géométrique tissée de fils. Placé à une extrémité, vous devez empêcher de méchants cubes de vous y rejoindre, mais la destruction d'un cube provoque un éclatement qui peut vous anéantir. Très original.

TARZAN
Cassette **109 F** Disquette **159 F**

TARZAN est parti à la recherche de JANE qui est prisonnière d'une tribu. Tout y est : les singes, les tigres, la peau de léopard, les flèches empoisonnées. Superbe jeu d'aventure/arcade graphique.

V
Disquette **169 F**

Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à encercler l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

XARX
Cassette **119 F** Disquette **159 F**

A bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

Z COMME ZARK VADOR
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux moindres sollicitations. Excellent graphisme.

ZOIDS
Cassette **110 F** Disquette **169 F**

Dans la terrible guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, volez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les méchants à jamais.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**

Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**

Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**

Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**

Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**

Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**

Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**

Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**

La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**

Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**

TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**

ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**

Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**

Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**

Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**

Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**

Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**

Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**

Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**

Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**

Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**

Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**

Jeu d'aventure et de simulation de conduite automibile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**

Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**

Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**

Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**

Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**

Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**

Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**

Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

L'AFFAIRE SYDNEY
Cassette **169 F** Disquette **220 F**

Enigme policière de haut niveau, réalisée par l'équipe de VERA CRUZ. Cette nouvelle et passionnante aventure vous tiendra longtemps en haleine. Graphisme très soigné comme tous les logiciels INFOGRAMMES.

ASTERIX
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

ASTERIX LE GAULOIS en logiciel. C'est désormais fait grace à MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

LES AVENTURES DE JACK BURTON
Cassette **125 F** Disquette **175 F**

Ce jeu de chez ACTIVISION relate l'histoire de JACK BURTON. Tiré du film, ce logiciel américain est fort bien réalisé. Le graphisme est très riche en couleurs et l'histoire passionnante pour celui qui comprend un peu l'anglais.

BARBARIAN
Cassette **105 F** Disquette **165 F**

Tiré du célèbre film, BARBARIAN vous amènera dans les combats épiques de la préhistoire où une vie ne vaut rien et où les adversaires s'affrontent avec une cruauté effroyable. La loi de la jungle. Magnifique graphisme et beaucoup de sang. Le joueur affronte dans un duel à l'épée 7 guerriers d'habileté croissante jusqu'au duel final contre DRAX.

BIG BANG
Disquette **290 F**

Encore un bon jeu d'aventure de chez FIL. Ce jeu français vous fera pénétrer dans des mondes étranges. Superbe graphisme, jeu très long qui vous tiendra longtemps en haleine. Pas facile pour les débutants et les tout jeunes.

COSA NOSTRA
Cassette **150 F** Disquette **200 F**

Jeu policier et d'aventure graphique édité par LORICIELS. C'est le milieu de la mafia à Chicago. De nombreux pièges vous attendent et un tir de mitraillette peut vous rayer rapidement de la liste des vivants. Excellent graphisme.

DEMAIN HOLOCAUSTE
Disquette **249 F**

CHIP, éditeur français, a réalisé ici un excellent jeu d'aventure et de simulation. La complexité est assez grande et devrait satisfaire les plus difficiles. Excellent graphisme.

DESPOTIC DESIGN
Cassette **129 F** Disquette **199 F**

Installé au centre du monde, là où nait la vie, un aventurier entouré de ses robots a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés des pirates. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes. Exceptionnel jeu d'arcade, de stratégie et d'aventure en 3D.

DEVIL'S CASTLE
Cassette **159 F** Disquette **220 F**

DEVIL'S CASTLE, le chateau du diable est un excellent jeu d'aventure. Il ressemble à SORCERY : même scénario, avec en plus de la rapidité et des difficultés innatendues. Pas toujours original mais toujours distrayant.

DRAGON'S LAIR
Cassette **99 F** Disquette **169 F**

Neuf épreuves d'arcade devraient vous permettre de sauver la fille du roi. Il faut vaincre le dragon, ce qui n'est pas facile. Excellents graphisme et animation.

DRAGON'S LAIR II
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

Suite de DRAGON'S LAIR avec une animation encore plus superbe, proche du dessin animé.

ETHNOS
Disquette **230 F**

Encore un bon jeu d'aventure de chez CHIP, cet excellent éditeur français. L'histoire, simple, mais pleine de pièges et d'innatendu satisfera les amateurs du genre. Bonne animation.

FER ET FLAMME
Disquette **295 F**

Ce super jeu d'aventure se déroule à l'époque de la chevalerie. Des centaines de graphismes, des énigmes à résoudre, une aventure qui vous tiendra en haleine. Un des meilleurs logiciels d'aventure sur AMSTRAD.

FEUD
Cassette **29,90 F**

Petit jeu d'aventure et d'arcade pour CPC 464. Comme pour la plupart des logiciels MASTERTRONICS, la présentation est soignée et le scénario bien ficelé. Un bon rapport qualité/prix. Il faut d'ailleurs savoir qu'il y a des fanas de MASTERTRONICS et que ces derniers n'acquèreront que des logiciels de cette marque.

LA FORMULE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

Le professeur NITRO doit reconstituer la formule de l'antidote qui lui rendra la liberté. Le scrolling multidirectionnel vous permet d'emprunter des trajets divers mais encombrés par des détritus. Le professeur NITRO parviendra-t-il à sortir de sa poubelle ?

GOLDEN TALISMAN
Cassette **44,90 F**

Partez à la recherche du talisman d'or. La route est semée d'embuches et les pièges multiples. Encore un bon jeu de MASTERTRONICS.

THE GREAT ESCAPE
Cassette **109 F** Disquette **155 F**

Tiré du film La Grande Evasion avec Steve Mac Queen, ce logiciel est tout à la fois de l'arcade, du tir, de l'aventure avec les pièges tendus pas les allemands qu'il faut déjouer. Un excellent logiciel de chez OCEAN de la même veine que BATMAN.

HARRY AND HARRY
Disquette **230 F**

Super énigme policière avec inspecteur, bandit, poursuite, etc... ERE INFORMATIQUE nous a habitué à des logiciels de qualité et celui-ci ne faillit pas à la règle. Vous êtes le détective privé et vous êtes kidnappé à la place du professeur Harrisson. Un but : vous échapper.

INCANTATION
Disquette **219 F**

Logiciel d'aventures fantastiques et magiques de chez FIL. Un genre nouveau et un peu effrayant qui devrait combler les amateurs du genre. Superbes tableaux et très belle présentation du jeu.

INERTIE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

Une fusée robot dans des planètes labyrinthes où sont tenus prisonniers des savants, derniers remparts de l'humanité menacée. Vous êtes le sauveur. Les planètes n'ont pas de gravité et c'est l'impulsion de départ qui donne la direction. Beau graphisme.

KRAFTON ET XUNK
Cassette **115 F** Disquette **195 F**

Extraordinaire jeu d'aventure en 3D de chez ERE. L'un des plus grands best sellers chez GENERAL. Nombreux tableaux, graphisme admirable. Une aventure fascinante pour jouer en famille.

LITTLE COMPUTER PEOPLE
Disquette **150 F**

Jeu très original. Dans une maison de poupée vit HARRY, petit personnage très sympathique, très affectueux. Il a des réactions humaines et déprime si vous ne vous occupez pas de lui. C'est en fait un parfait compagnon dont vous connaitrez rapidement les besoins que vous devrez satisfaire.

THE LAST MISSION
Cassette **F** Disquette **F**

Jeu d'aventure et d'arcade. Bataille de l'espace, de chars galactiques, de robots, THE LAST MISSION avec son excellent graphisme devrait plaire aux amateurs du genre.

LIVINGSTONE SUPONGO
Cassette **150 F** Disquette **220 F**

Vous partez à la recherche du Docteur Livingstone. Dans la jungle, de nombreux dangers vous guettent : tigres, tribus hostiles, piranhas, torrents tumultueux, etc... Parviendrez-vous à retrouver le docteur ?

MARCHE A L'OMBRE
Cassette **149 F** Disquette **220 F**

On vous a volé votre mob et vous devez en rattraper les morceaux pour amener votre meuf au concert. Des voyous vous cherchent querelle. Le logiciel est fourni avec le disque de Renaud.

MANHATTAN
Cassette **145 F** Disquette **180 F**

Ce jeu d'aventure a été tiré du film MANHATTAN. Pour ceux qui ont vu le film, il s'agit d'une énigme policière à résoudre. Bon graphisme et belle animation.

MASQUE
Disquette **195 F**

Encore une bonne énigme policière que vous résoudrez grâce à votre perspicacité. Excellent logiciel. Les tableaux sont très détaillés et le graphisme est superbe.

MISSION TORPEDO
Disquette **230 F**

Passionnante aventure policière éditée par ERE. Dans la lignée de SRAM, d'EDEN BLUES ou de PACIFIC, ce logiciel est fort original. Excellent graphisme et une fin surprenante.

NITROGLYCERINE
Cassette **109 F** Disquette **199 F**

Les aventures de LUCKY LUKE sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs phases : action, réflexion, duel au six coups. Excellent graphisme dans le style de MORIS le dessinateur.

LE PACTE
Disquette **220 F**

Grand jeu d'aventure de LORICIELS. Bon graphisme, beaucoup de tableaux, un scénario passionnant. Un bon logiciel français qui ne vous décevra pas.

PASSAGERS DU TEMPS
Disquette **230 F**

Tout nouveau jeu d'aventure de chez ERE. Une grande saga dans l'espace. Très beaux tableaux, graphisme soigné. Passionnant. Votre oncle inventeur a disparu dans sa villa où pullulent les surprises. Vous trouverez entre autres une étrange machine qui lance un véritable défi à la raison...

PASSAGERS DU VENT
Disquette **299 F**

Le grand succès d'INFOGRAMES. Dans un magnifique coffret, vous trouverez un logiciel d'aventure qui vous mènera sur un grand voilier dans des aventures palpitantes. A acquérir absolument, aussi fascinant qu'ORPHEE.

PASSAGERS DU VENT II
Cassette **290 F** Disquette **290 F**

Suite des PASSAGERS DU VENT, poursuite et nouvelles aventures.

PAWN
Disquette **240 F**

Vous voyagez dans un monde étrange, vous transportez un message sans saisir parfaitement les raisons de votre mission. Logiciel étrange et très sophistiqué. Pour les amateurs de logiciels curieux.

PROHIBITION
Cassette **129 F** Disquette **210 F**

Encore un bon jeu d'aventure de chez INFOGRAMES. Une présentation toujours aussi soignée, des graphismes saisissants de réalisme. Un jeu qui vous procurera de longues heures de réflexion.

ROBINSON CRUSOE
Disquette **199 F**

Après la lecture du roman de Daniel DeFoe, vous pourrez vous sortir des mauvaises situations de Robinson et retrouver la civilisation. Excellents graphisme et animation.

SABOTEUR
Cassette **149 F** Disquette **195 F**

Vous êtes mercenaire et les arts martiaux n'ont plus aucun secret pour vous. Vous allez prendre un bateau, saisir une liste de mercenaires et vous échapper avec un hélicoptère, le tout sans perdre de temps.

SABOTEUR II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**

Il s'agit ici d'une héroine. Tout le reste, aventure, scénario, décors, sont indentiques à SABOTEUR. La mission est toujours aussi passionnante.

SAPIENS
Cassette **140 F** Disquette **200 F**

Plus de 3 millions de lieux différents. Tu es TAUROC, homme de néanderthal et tu parcours les plaines et les collines pour survivre dans un monde hostile et sauvage. A chaque jour sa peine, à chaque tableau son histoire.

SARACEM
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

De jeunes soldats aventureux sont prisonniers des indiens Saracems. Vous devez les retrouver et tuer le cher des Saracems sur un parcours semé de pièges et d'embuches.

LE SECRET DU TOMBEAU
Cassette **160 F** Disquette **200 F**

Archéologue, vous partez à la recherche d'une pierre dans la forêt amazonienne. Cette pierre vous permettra de parvenir à la pyramide des aztèques. Mais que de pièges, de passages secrets, de gardiens menaçants pour parvenir au tombeau...

SHOCKWAY RIDER
Cassette **109 F** Disquette **159 F**

Les motards vont faire la tournée du SHOCKWAY. C'est à dire passer par une douzaine de quartiers différents et faire face à divers dangers : voleurs, bandes adverses, passants à éliminer, etc... Etes-vous de vrais durs ?

SPELLBOUND
Cassette **44,90 F**

Vous êtes le chevalier magique parti au secours de votre précepteur et de sept autres innocents. Ce jeu d'adresse et d'aventure utilise un menu fenêtre très performant.

SRAM 1
Disquette **195 F**

Aventure en 3 langues : français, anglais, allemand. Un ermite et une sorcière vous appelent au secours pour aller libérer le Roi prisonnier du Grand Prêtre. Très beau graphisme et beaucoup d'humour.

SRAM 2
Disquette **220 F**

Le but du jeu est d'assasiner le Roi tyran pour que le Grand Prêtre retrouve son pouvoir. C'est l'inverse de SRAM 1.

STRYFE
Cassette **100 F** Disquette **220 F**

Vous incarnez de bons gnomes aux prises avec de méchants monstres au cours d'un dangereux périple qui vous entrainera de chateaux en abbayes, de villages en places fortes afin de débusquer le Maitre des Démons qui vous harcèle.

TEMPLIERS
Disquette **220 F**

Choisissez votre type de personnage, entrainez-le au combat ou initiez-le à la magie et choisissez l'un des 4 programmes. Tout est prêt pour l'aventure... TEMPLIERS vous entrainera dans l'univers fantastique des contes médiévaux. Enfin, un jeu de rôle étonnant.

TOP SECRET
Disquette **240 F**

Fervent partisan de votre président, vous apprenez que ce dernier vient d'être victime d'un coup d'état et est détenu dans une prison au sud de la capitale par des guérilleros. Vous vous transformez en agent secret pour secourir votre président.

WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**

Vous êtes le diabolique DOCHLORD, prisonnier des forces du bien dans votre chateau. Vous avez des potions qui vous permettent de vous transformer en goblins ou en troll. Trouvez le cristal du pouvoir pour combattre le sorcier blanc.

ZOMBIE
Cassette **140 F** Disquette **169 F**
Les morts vivants envahissent la planête et se nourissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

ZOXAN
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hullm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hullm. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

ZUB
Cassette **44,90 F**
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

1001 BC
Cassette **195 F** Disquette **199 F**
Encore un best seller de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

FUTUR NIGHT
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

LE MYSTERE DE PARIS
Disquette **195 F**
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

AMERICA'S CUP
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

5A SIDE SOCCER
Cassette **44,90 F**
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coutants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

ATHLETE
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive pluridisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

FRAME
Cassette **125 F** Disquette **179 F**
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

HYPER BOWL
Cassette **29,90 F**
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

JEUX SANS FRONTIERES
Cassette **109 F**
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

KONAMI'S GOLF
Disquette **180 F**
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

LEADER BOARD
Cassette **120 F** Disquette **175 F**
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18[e] trou. Bonne chance.

LEADER BOARD TOUR
Cassette **60 F F** Disquette **115 F**
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

VOLLEY BALL
Cassette **140 F** Disquette **198 F**
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

THAI BOXING
Cassette **89 F** Disquette **129 F**
Les boxeurs thailandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

UCHIMATA
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

YEAR KUNG FU 2
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LA BATAILLE DES BREVETS
Cassette **199 F** Disquette **229 F**
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroique. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

ACADEMIX
Disquette **169 F**
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

ACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

ACE OF ACES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

ACROJET
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

BLUE WAR
Disquette **200 F**
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

ENDURO RACER
Cassette **105 F** Disquette **150 F**
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

FORMULA ONE SIMULATEUR
Cassette **29,90 F**
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

GRAND PRIX 500CC
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

INFILTRATOR
Cassette **119 F** Disquette **189 F**
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

MLM 3D
Cassette **160 F** Disquette **220 F**
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

SCALECTRIX
Cassette **109 F** Disquette **160 F**
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

SILENT SERVICE
Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

SPEEDKING
Cassette **29,90 F**
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

SUPER CYCLE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

TOP GUN
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

PSYCHOTEST
Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3[e] guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

ARMYMOVES
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

BATTLEFIELD GERMANY
Cassette **119 F** Disquette **199 F**
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

SENTINEL
Cassette **125 F** Disquette **180 F**
Encore un bon jeu de stratéfie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

TOBROUK 42
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

MASTERTRONICS Nº 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS Nº 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS Nº 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS Nº 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

HITS Nº 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS Nº 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS Nº 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

PACK JEUX Nº 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spoécialisée dans le logiciel scolaire,.reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

CALCUL ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **249 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1re et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PREPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **190 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rèves dans le domaine de la création musicale.

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son som l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielie. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaître.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOPPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOPPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOPPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOPPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX D'ARCADE

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

FAIRLIGHT
Disquette **196 F**
Superbe jeu d'exploration. Vous venez de pénétrer dans un monde d'énigmes et de magie et vous allez vivre une exploration passionnante. Chaque objet possède d'étranges propriétés et les graphismes en 3D, spécialement réussis, ont été salués par la presse anglaise.

GUARDIAN AND BLAGGER
Disquette **170 F**
Encore deux bons jeux d'arcade pour PCW édités par ALLIGATA. Tir à outrance et bon graphisme. Il ne manque que le bruitage, hélas inconnu sur PCW. Avec GUARDIAN, vous pilotez un vaisseau spatial qui défend vos troupes au sol et avec BLAGGER, vous avez un drôle de petit bonhomme qui va on ne sait où.

STARGLIDER
Disquette **285 F**
Jeu d'arcade et de stratégie édité par RAINBIRD. Bon graphisme avec de splendides batailles dans l'espace.

LES JEUX D'AVENTURE

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

HEADOVER HEELS
Disquette **180 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bon graphisme, réalisation soignée. Ce logiciel est proposé par OCEAN qui édite les best sellers en Angleterre.

HISTOIRE D'OR
Disquette **249 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

THE PAWN
Disquette **285 F**
Scénario solide en anglais accessible. Vous êtes dans un monde étrange et vous acheminez un courrier en subissant des luttes d'influences.

ORPHEE
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour CPC.

TOP SECRET
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORT

LEADER BOARD
Disquette **239 F**
Simulation de golf. Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

FRANCK BRUNO BOXING
Disquette **225 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

HEATHROW AIR
Disquette **195 F**
Vous êtes aiguilleur du ciel au célèbre aéroport de HEATHROW. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un simulateur de tour de contrôle. Passionnant. Nécessite méthode et organisation.

STRIKE FORCE HARRIER
Disquette **227 F**
Vous êtes aux commandes de votre HARRIER à décollage vertical. De nombreux indicateurs évoluent sur votre planche de bord : poussée, fuel, vitesse verticale, gyroscope, viseur, altitude, angle, voyants d'alarme, radar aérien, etc... Vous avez des missions de pilotage et d'attaque.

TOMAHAWK
Disquette **225 F**
Ce jeu vous propose de piloter le HUGHES AH 69A APACHE qui est un redoutable tueur de chars. Cet hélicoptère ultra-sophistiqué dispose de 16 missiles supersoniques et d'éclairage laser pour le suivi de la cible. Il est également équipé d'un canon automatique de 30 mm d'une capacité de 1200 coups. L'APACHE possède en plus des dispositifs de vision de nuit. Le meilleur logiciel sur PCW.

LES JEUX DE SOCIETE ET DE REFLEXION

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

TRIVIAL PURSUIT
Disquette **279 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES LOGICIELS GRAPHIQUES

ROTATE
Disquette **350 F**
L'objet du programme est principalement l'édition sur imprimante dans une direction jusque là interdite au PCW, l'impression dans le sens normal est également possible. Voyons ce que permet de générer le programme : 4 fontes, les fichiers ASCII. Ce programme, présenté sous forme de menus successifs, donne libre accès à toute partie du programme. On peut donc revenir sur toute option et vérifier illico les manifestations de chacune.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

ALEX
Disquette **350 F**
Le SYSTEM EXPERT représente la première application opérationnelle de l'intelligence artificielle. C'est un outil qui permet à un expert, dans un domaine particulier, d'approfondir et d'utiliser les connaissances relatives à ce domaine. Son but est de stimuler le raisonnement humain. Il est composé de deux parties : un programme appelé moteur d'interférences et deux bases de connaissances qui faciliteront une approche progressive de cette nouvelle logique. Programme édité par LOGYS.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Disquette **295 F**
C'est le langage machine à la portée de tous. Ce logiciel est fourni avec un livre copieux. Il vous introduit à la programmation du Z80 en utilisant la méthode du Dr Watson. Aucune connaissance préalable n'est requise. Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend : étiquettes symboliques, directives d'assemblage, chargement/sauvegarde, copie d'écran, insert/delet. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage et les transforment en code machine.

AZERTY
Disquette **250 F**
Apprentissage du clavier du PCW. Edité par le grand spécialiste du logiciel sur PCW, DDI, il s'agit d'une méthode dactylographique assimilable par un débutant.

DR DRAWN
Disquette **649 F**
Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui vous propose une large gamme de figures (cercles, polygones, barres, lignes, arcs, textes) et permet de combiner ces figures avec vos propres créations, d'en modifier la taille. Il vous permet d'utiliser une palette de couleurs importante et une large bibliothèque de caractères.

DB COMPILER
Disquette **790 F**
DB COMPILER est un compilateur pour D BASE II. Il traduit votre programme écrit sous D BASE II en un jeu d'instructions proche du langage machine et pouvant être exécuté indépendamment de D BASE II. Il présente les avantages suivants : simplicité d'emploi, pas de redevance, protection du code source, indépendance de D BASE II, accroissement de la vitesse d'exécution, gestion entièrement automatique de la mémoire, facilité de maintenance des programmes source, fonctionne sous CP/M Plus, gestion complète du dispatching des fichiers, calcul sur 30 chiffres. Avec DB COMPILER, votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de D BASE II.

EXBASIC
Disquette **250 F**
Utilitaire supplémentaire de basic édité par DDI. EXBASIC, c'est la fin des complications. Plus besoin de se torturer les méninges avec des fichiers dans tous les sens. EXBASIC adapte les fonctions les plus utiles du BASIC MALLARD et vous programmez vos dessins à l'aide d'instructions claires comme "circle", "line", "drawn", etc... Comment sauvegarder l'écran sur disquette pour le récupérer tout simplement en n'importe quelle circonstance dans tous vos programmes basic ? "Save" et "load" suffisent. Dessiner point par point, générer des caractères en toutes tailles, sauvegarder des parties d'écran Basic Mallard, c'est celà la puissance d'EXBASIC.

HERAKLIOS
Disquette **350 F**
HERAKLIOS est un utilitaire complet qui permet de faire un plan de votre disque et de localiser les fichiers sur un disque, d'empêcher un effacement involontaire des programmes. C'est aussi un copieur rapide qui peut : copier les secteurs endommagés, non standards ou non formatés, charger et lister des programmes protégés en basic. Toutes les instructions sont fournies sur la disquette avec un menu d'aide. Utilisation simple avec sélection par une seule touche. Compatible 8256/8512.

TELETUTOR CLAVIER
Disquette **495 F**
Le TELETUTOR CLAVIER est un logiciel spécialement conçu pour l'apprentissage clavier du PCW. Il va tout vous expliquer au fur et à mesure de vos besoins, corrigera vos fautes et vous indiquera votre score en nombre de fautes ou en mots par minute, selon l'exercice.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement claire (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire pâlir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

ANALYSE FINANCIERE
Disquette **240 F**
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

DATAMAT
Disquette **590 F**
Gestion de fichiers en français. Vous pouvez créer, modifier, rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Utilisable par un débutant, DATAMAT permet : la recherche avec ou sans index, la recherche multicritères, le tri des fiches en ordre croissant ou décroissant suivant critères, l'impression sur différents types d'imprimantes. DATAMAT est écrit en langage machine et est utilisable conjointement avec TEXTOMAT, le traitement de texte, pour réaliser des mailings.

GESTION D'ASSOCIATION
Disquette **1190 F**
Gestion d'association, de fédération, de sections locales ou départementales pouvant avoir plusieurs branches d'activité. Traitement des adhérents, gestion des cotisations annuelles, journaux, dons, relance, étiquettes, reversement national ou fédéral, gestion intégrée de trésorerie, bilan et cloture annuels.

MODULE CERFA
Disquette **569 F**
Permet d'obtenir le bilan et le compte de résultat conforme aux imprimés CERFA de la liasse fiscale qui doivent être remis à l'administration en fin d'exercice comptable. Les programmes sont élaborés en fonction d'ALIENOR.

NOSTRADABUR
Disquette **490 F**
Superbe logiciel d'aide à la prévision. L'ensemble de ses qualités le feront vite devenir un allié indispensable à votre entreprise, quelle que soit son importance.

PAYE SUR PCW
Disquette **1174 F**
Traitement des paramètres de paye. Bulletins mensuels par catégorie, constitution et édition automatique de journaux mensuels et des déclarations trimestrielles (URSSAF, ASSEDIC, Caisses de retraite et de prévoyance)

OPTICAISSE
Disquette **794 F**
Les fonctions classiques d'une caisse enregistreuse à 20 registres avec accès aux ventes hebdomadaires et mensuelles par famille. Calcule la TVA (4 taux différents) par jour, par semaine, par mois. Gère différents modes de paiement et édite un journal de caisse mensuel.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

	PRIX HT	PRIX TTC
TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES JEUX D'ARCADE

BOULDERDASH I
Disquette **120 F**

A la recherche de blocs de diamants, Rockford creuse. La subtilité du scénario et le maniement de BOULDERDASH I ont de quoi satisfaire les amateurs d'arcades.

BOULDERDASH II
Disquette **120 F**

16 nouveaux scénaris par rapport à BOULDERDASH I.

HELLCATACE
Disquette **195 F**

Vous êtes en pleine seconde guerre mondiale. Aux commandes de votre chasseur, vous êtes dans le Pacifique pour traquer les Zéros japonais. Collimateur très réaliste et beaucoup de tirs.

MACADAM BUMPER
Disquette **290 F**

Le flipper de ERE INFORMATIQUE dans toute sa splendeur. Avec MACADAM, on peut jouer ou construire son propre flipper. Graphisme, animation, bruitage, tout y est. Et si vous voulez créer votre propre flipper, tout peut être introduit : facteurs de vitesse, de pente, de sensibilité, effets stromboscopiques et le tout peut être sauvegardé sur disquette.

NINJA
Disquette **99 F**

Enfin un bon logiciel pas cher. NINJA est un jeu d'arcade et de karaté édité par MASTERTRONICS. Beaucoup de réalisme, dans la lignée des logiciels du type Way of the Tiger ou Yar KungFu.

LES JEUX D'AVENTURE

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Disquette **249 F**

Il s'agit pour le joueur de réunir les ingrédients pour réaliser la potion. Les décors sont sympathiques et l'animation excellente, mais le joueur aura du mal à réunir les 5 ingrédients.

BOB WINNER
Disquette **240 F**

Un monde inconnu et merveilleux vous attend. Devenez-en le maitre incontesté. Pour cela, vous devez vaincre les puissances mondiales liguées contre vous et défier en combat singulier le champion de chaque puissance. De superbes images digitalisées qui vous entraineront à Londres, Paris et New York.

BRUCE LEE
Disquette **227 F**

Voir logiciels pour CPC.

LE CASQUE DES FORGERONS
Disquette **250 F**

Vous créez vous-même votre personnage (force, sagesse, métier, etc...) qui va ensuite évoluer dans un monde pour lui inconnu où il devra affronter 1000 dangers afin de survivre et d'acquérir de l'expérience. Un jeu de rôles que vous créez de toutes pièces.

HISTOIRE D'OR
Disquette **270 F**

Conquête de l'or, ruée vers l'or, villes fantômes, cowboys, saloons, girls, bons, méchants, poker, goudron, plumes, tous les ingrédients d'un bon western sont réunis dans HISTOIRE D'OR. Entièrement graphique, HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure en cinémascope. Tous les coups sont permis pour retrouver le trésor du vieux Ben.

HACKER
Disquette **290 F**

Vous vous êtes branché par erreur sur un système informatique. Vous êtes entrainé dans une passionnante affaire d'espionnage que vous découvrirez peu à peu.

MGT
Disquette **220 F**

Vous prenez les commandes de MGT, le nouveau char sur coussin magnétique. Des boutons, des voyants, des compteurs, vous êtes un super pilote mais gare aux dangers de la mégabase.

ORPHEE
Disquette **240 F**

Voir logiciels pour CPC.

PASSAGERS DU VENT
Disquette **290 F**

Dans un superbe décor, les PASSAGERS DU VENT doivent fuir la traite des noirs. Excellente atmosphère de bande dessinée pour adultes. Beaucoup de caractères sont mis en exercice : appat du gain, barbarie, cruauté, etc... Jeu de rôle également puisque chaque personnage peut avoir une attitude différente en face d'évenements qui l'engagent.

PROHIBITION
Disquette **290 F**

Jeu d'aventure graphique d'INFOGRAMMES, PROHIBITION vous emmenera à Chicago, dans le monde de la pègre en tant qu'inspecteur. Des tueurs à gage sous contrat ont juré d'avoir votre peau. Grand jeu d'aventure policière, palpitant et très bien réalisé.

TOP SECRET
Disquette **340 F**

Encore une bonne aventure policière de chez LORICIEL. Vous êtes transporté malgré vous dans une affaire d'espionnage. Mille pièges vous attendent. Dénouement innatendu. Excellent graphisme.

LE TEMPLE D'APSHAI
Disquette **363 F**

La trilogie complète du TEMPLE D'APSHAI vous fera découvrir 12 niveaux, 568 pièces, 37 monstres terrifiants. La fortune et le secret du Sphinx sont-ils à votre portée ?

TERA
Disquette **220 F**

TERA vous transporte dans un lieu mystique où la magie est maître d'œuvre. Plus de 1000 pièces, des mondes différents, des graphismes en perspectives.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS

CHAMPIONSHIP GOLF
Disquette **290 F**

Jeu de golf très technique. Tout intervient : position des pieds, profil du club, angle d'attaque. A vous de réussir un swing magistral.

SUMMER GAMES
Disquette **245 F**

Les Jeux Olympiques d'été avec les principales épreuves d'athlétisme et de natation. SUMMER GAMES mettra vos joysticks à rude épreuve. Un des jeux de simulation les plus intéressant et varié. A posséder absolument dans votre bibliothèque de logiciels.

WINTER GAMES
Disquette **245 F**

6 épreuves sportives vous attendent aux jeux Olympiques d'hiver : ski, bob, saut, figures de patinage (libres et imposées), ski acrobatique, ski de fond. Le graphisme est très réussi. De 1 à 8 joueurs'

WORLD GAMES
Disquette **285 F**

Encore une simulation de sports où vous participerez à une infinité de disciplines du même style que SUMMER GAMES et WINTER GAMES, les classiques du genre.

MEAN 18
Disquette **245 F**

Beau graphisme, animation 3D pour ce simulateur de golf bien connu des amateurs. Plusieurs niveaux de difficulté. Parcours 18 trous.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

DAMBUSTER
Disquette **227 F**

Voir logiciels pour CPC.

F15 STRIKE EAGLE
Disquette **239 F**

7 missions vous amènent à bombarder la Lybie, l'Egypte, la Syrie, le Vietnam, l'Irak et l'Iran. Vous êtes pris à partie par les MIGS 21. Attention aux missiles SAM.

FLIGHT SIMULATOR II
Disquette **455 F**

Le plus célèbre des simulateurs de vol. Vous êtes dans un Cessna monomoteur type FR172 à ailes hautes et vous devez décoller, atterrir, voyager. Décors très réalistes. Assez difficile à maitriser pour les débutants.

JET
Disquette **580 F**

Vous êtes aux commandes d'un chasseur à terre ou embarqué sur un porte-avions. Vous vous battez contre un Mig, vous bombardez des bateaux ennemis. C'est autant un simulateur qu'un jeu d'arcade. Beaucoup d'action et 9 niveaux de difficulté.

PISTOP II
Disquette **245 F**

Voici le premier jeu de course automobile qui vous est exposé. L'écran est divisé en deux parties, chacune a sa propre vue de la piste. Il faudra vous battre pour être le plus rapide au stand de ravitaillement et garder la tête.

SOLO FLIGHT
Disquette **219 F**

Vous êtes au manche d'un avion Wright de l'époque de Lindbergh. Vous voyez votre avion évoluer et la tableau de bord est très réaliste. Nombreuses conditions de vol différentes et beaucoup de voyages différents.

SPITFIRE ACE
Disquette **195 F**

Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE REFLEXION

BACKGAMMON
Disquette **250 F**

9 niveaux de difficulté. Vous pouvez soit rencontrer un adversaire, soit la machine, soit regarder la démonstration. Impossible de faire des déplacements incorrects. Possibilité de revisualiser le dernier coup joué.

CHESS
Disquette **280 F**

Excellent jeu d'échecs. Entrées classiques, développements intéressants. Vous trouverez en face de vous un adversaire coriace. 10 niveaux de jeu.

ECHECS 3D
Disquette **219 F**

Excellent jeu français de chez FIL. Toutefois, vous n'avez accès aux 3D qu'avec le moniteur couleur. Commandes faciles mais logiciel très puissant et rapide qui comblera d'aise les amateurs du genre.

GAMEWORKS
Disquette **290 F**

Compilation de 3 jeux : échecs, bridge, morpion et leur code source. GAMEWORKS vous révèlera les secrets de la théorie des jeux. Possibilité d'écrire vos propres jeux.

MAITRE DES MOTS
Disquette **260 F**

4 jeux : mots croisés, anagramme, une lettre chasse l'autre et lettres placées. Ce logiciel utilise plus de 62.000 mots comprenant les noms, les adjectifs, les verbes (à tous les temps et tous les modes) ainsi que les abréviations courantes.

SHANGAI
Disquette **215 F**

Comme pour le jeu du Mahjong, vous devez composer des paires correspondantes à partir de 144 dominos appartenant à 7 suites différentes et empilées sur une pyramide en forme de dragon, tout en soutirant les dominos au terrible dragon.

LES JEUX DE STRATEGIE

THE ANCIENT ART OF WAR
Disquette **290 F**

Ce jeu, inspiré par "L'art de la guerre" de Sun Tzu (400 ans avant JC) vous amènera à travers 11 batailles différentes afin d'y faire la preuve de votre habileté. Vous pouvez également créer vous-même de nouvelles situations.

CONFLIT VIETNAM
Disquette **270 F**

Très beau jeu de stratégie et d'arcade pendant le conflit vietnamien. Les Vietcongs sont des adversaires redoutables. Parviendrez-vous à les vaincre ?

CRUSADE IN EUROPE
Disquette **270 F**

Du 6 juin 1944 à la bataille des Ardennes, cette simulation va vous faire revivre les heures les plus riches de l'histoire.

DECISION IN THE DESERT
Disquette **270 F**

24 octobre 1941, Afrique du Nord, 300 tanks ennemis arrivent. Soudain, le ciel s'obscurcit. La bataille d'El Alamein commence... Beaucoup d'action dans cette simulation en temps réel. Tanks, artillerie, attaques aériennes, tout y est.

DESTROYER
Disquette **249 F**

Superbe simulation de guerre sous-marine contre les navires japonais. Très réaliste. Il ne manque que l'odeur de l'acide des batteries et du gasoil répandu par ce tanker percé...

LES LOGICIELS EDUCATIFS

CALCUL CE 2
Disquette **350 F**

CALCUL CM 1
Disquette **350 F**

CALCUL CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - CALCUL
Disquette **240 F**

Logiciels EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

LA DROITE
Disquette **499 F**

Ce logiciel permet de se familiariser avec les différents éléments qui définissent une droite dans un plan muni d'un repère. Vous pouvez définir une ou plusieurs droites et les représenter dans un repère. Bien faire les exercices.

FACTORISATION
Disquette **499 F**

Excellent logiciel éducatif du spécialiste HATIER. Au choix : apprentissage de la factorisation qui décortique la solution ; des exercices qui donnent directement la solution. Très bon apprentissage du niveau 4e et 3e.

GRAMMAIRE CE 2
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 1
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - GRAMMAIRE
Disquette **240 F**

Logiciels d'EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

MATHS EN 3e ET 4^e
Disquette **920 F**

Logiciel de chez HATIER. Compilation de la droite etde la factorisation. Permet de se familiariser ou de réviser les points essentiels du BEPC. Très bon cours et nombreux exercices pour 4e et 3e.

LES UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

ADDE GRAPH
Disquette **1174 F**

ADDE GRAPH est une version simplifiée du fabuleux logiciel de représentation graphique DHG2 de chez ADDE MARKETING. Il offre le choix entre 10 familles graphiques et pas moins de 20 options de présentation à l'écran. Il travaille avec des échelles logarythmiques et, le cas échéant, avec deux séries de données indépendantes en abscisse et en ordonnée. De plus, il est possible de substituer aux banales lignes et barres des symboles personnalisés. ADDE GRAPH s'adresse aux professionnels pour qui les graphiques ne se résument pas à la fabrication d'une courbe.

AZERTYCIEL
Disquette **699 F**

Logiciel pour apprendre la dactylographie. Nombreux exemples. Cours complet de chez ORD'ASSIST.

QUICK BASIC
Disquette **1174 F**

L'un des premiers avantages de QUICK BASIC, édité par MICROSOFT, est d'être 100 % compatible avec le GW BASIC. Avec QUICK BASIC, vous pouvez réaliser un programme grâce à un éditeur de texte intégré qui transforme QIUCK BASIC en traitement de texte. A la différence de GW BASIC où le listage d'un programme se fait 25 lignes par 25 lignes, QUICK BASIC permet de se déplacer dans un programme comme dans un texte. QUICK BASIC ressemble par beaucoup de points à un PASCAL.

LES LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

EVOLUTION SUNSET
Disquette **1174 F**

C'est un traitement de texte qui travaille sous l'environnement graphique GEM et qui est donc idéal pour la PC 1512. Il utilise des menus déroulants, les fenêtres et la souris. Le texte apparait dans une fenêtre dont vous pouvez changer la taille et l'emplacement. Vous pouvez travailler sur 4 textes simultanément, ce qui vous permet de les comparer et de passer une partie de texte sur un autre. Les menus déroulants autorisent

un grand nombre d'options dont les changements de style et de taille des caractères. Des règles permettent de définir le format des paragraphes, la présentation des pages pourra être soignée avant impression grâce à une vue réduite. Parmi les utilitaires intégrés, on trouve un glossaire, un courrier sélectif, une coupure de mots et la possibilité d'insérer des dessins, des graphes dans le texte.

EPISTOLE PC JUNIOR
Disquette **1174 F**
EPISTOLE PC est un traitement de texte. On accède à de nombreuses fonctions par un menu en arborescence. On remarque la possibilité de faire des césures, des tabulations à droite, à gauche et numériques qui permettent à l'aide de caractères graphiques de faire de beaux tableaux. EPISTOLE permet aussi de faire du mailing.

WINDOWS
Disquette **1411 F**
WINDOWS de MICROSOFT est un super système d'exploitation avec lequel plusieurs logiciels sont capables de fonctionner parallèlement. Vous trouverez dessus une pendule analogique, un reversi, un logiciel de dessin inspiré de MacPaint, une calculatrice et surtout un super traitement de texte. Premier avantage : le TTX est graphique, à savoir que ce qui est imprimé est vraiment ce qui apparaît à l'écran. Vous pouvez même introduire un dessin à partir du logiciel graphique en plein milieu d'un texte. Un prix très intéressant pour un incroyable traitement de texte.

MULTIPLAN JUNIOR
Disquette **699 F**
C'est en fait la première version de MULTIPLAN datant de 3 ans. Ce célèbre tableur n'est plus à décrire! MULTIPLAN JUNIOR vous offre des réponses à toutes vos hypothèses. Lorsque vous changez un chiffre, toutes les valeurs affectées par la modification sont immédiatement recalculées. Possibilité de relier plusieurs feuilles de calcul popur travailler avec des modèles de tailles quasiment illimitées. De puissantes fonctions mathématiques, statistiques et financières pour résoudre les problèmes les plus complexes. Des options pratiques de mise en forme, alignement du contenu des cellules, largeur de colonne variable et mise en forme globale. Jusqu'à 8 fenêtres sur l'écran pour afficher simultanément plusieurs parties d'une feuille de calcul.

VP PLANNER
Disquette **1174 F**
C'est la réplique de LOTUS 1-2-3 pour le quart du prix de ce dernier. Il permet d'offrir 6 fenêtres à l'écran, de créer des macrocommandes et d'imprimer des graphes sans faire appel à un programme utilitaire. De la famille des tableurs, VP PLANNER constitue un excellent achat pour élaborer des comptes prévisionnels, budgets et autres analyses financières.

FOX BASE PLUS
Disquette **3439 F**
C'est un système de gestion de base de données compatible avec D BASE II. C'est en quelque sorte une amélioration du D BASE II d'Ashton Tate : rapidité, compilateur, ce logiciel est très puissant : 1 millions d'heures d'enregistrement, dix zones de travail séparées ce qui permet 10 fichiers utilisables simultanément, index de 100 caractères et 4096 variables mémoire. Idéal pour les grandes applications.

WORD JUNIOR
Disquette **1174 F**
Ce traitement de texte de MICROSOFT est la première version de WORD. Il reprend toutes les fonctions du célèbre TTW. Ses caractéristiques sont simplicité, rapidité, convivialité. Vous visualisez à l'écran ce que vous imprimez. WORD JUNIOR offre le guide en ligne, l'usage de la souris, les déplacements de texte, 8 fenêtres avec affichage des différentes parties du texte, les tabulations et un glossaire.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE et LES LOGICIELS DOMAINE PUBLIC

ALBUM 101 ABSOFT
Disquette **198 F**
12 excellents utilitaires de chez AB SOFT Domaine public. Graph, Dosedit, Ouestu, Randisc, Ecranoff, Dactylo, Fred, Cover Clavier, PC Boss, PC Window, MS Pool.

ALBUM 102 AB SOFT
Disquette **198 F**
8 très bons jeux d'arcade de chez AB SOFT Domaine public. Packman, FS, Camel, Spacecom, Flipper, Baby, Pango, Snake, Frogger.

ALBUM 103 AB SOFT
Disquette **198 F**
7 très bons jeux d'arcade du domaine public édités par AB SOFT. Jump Joe, 3 Démons, Striker, Paratroopers, Donkey, Lander, Kong.

ALBUM 104 AB SOFT
Disquette **198 F**
9 jeux de réflexion du domaine public édités par AB SOFT. Castle, Maxit, Tic-Tac 3D, Chess 88, Hidesinic, Monopoly, Othello, La Vie, Yams.

ALBUM 105 AB SOFT
Disquette **198 F**
21 logiciels de création sonore et graphique du domaine public édités par AB SOFT. Piano, Juke Box, JSB, Magdalen, Solfegietto, Music, Hatdance, Will Tell, Bruitages, Tune, Sound, Speech, Space, City Ball, Horloge, Kaleidoscope, String, Art Circle, Pattens.

ALBUM 106 AB SOFT
Disquette **198 F**
11 logiciels utilitaires du domaine public. Voir, Search, Sweep Pshift, Capnum Move, Alter, V Tree, Waitn, Arc, Help.

ALBUM 107 AB SOFT
Disquette **198 F**
13 passionnants utilitaires du domaine public. Tests, Kolor, Ced, Squish, Crossref, DD Date, MX Set, F Date, Set PRN, Perfs ICIP, Combre, Sort, It.

ALBUM 108 AB SOFT
Disquette **198 F**
15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Syslock, Catutil, Dispark, Hotkey, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, FIXWS, Autofile, Free.

ALBUM 109 AB SOFT
Disquette **198 F**
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC Util, D Path, Sideways, Swap, SQ/Use, Copydisc, SP, Rendir, Lock, Sysfire, Open.

ALBUM 110 AB SOFT
Disquette **198 F**
11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Soir 50, Merce, Size, Miniks, Ajust, Cistax, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

ALBUM 111 AB SOFT
Disquette **198 F**
Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compte, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Scramble, Spinout, Foneword, Dosamatic, Tour d'Hanoi.

ALBUM 112 AB SOFT
Disquette **198 F**
Ensemble de logiciels du domaine publiuc qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Prepare, Present.

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 **Micro Application N° 14**
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD **PSI**
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 **PSI**
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD **PSI - 1er volume**
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grâce à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD **PSI**
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE **PSI**
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD **PSI**
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128 1er volume - Système de base **PSI**
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 **PSI**
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION **SYBEX**
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES **SYBEX**
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES **SYBEX**
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES **SYBEX**
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR **SYBEX**
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 **SYBEX**
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M **SYBEX**
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128 **Micro Application N° 15**
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX **SYBEX**
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 **Micro Application N° 17**
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 **Micro Application N° 16**
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
Micro Application N° 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS **SYBEX**
Représenter des polyèdres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LOCOSCRIPT — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **1108 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

GAGNEZ AUX COURSES — SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS
SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE
SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

D BASE II INTRODUCTION — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

WORDSTAR APPLICATIONS — SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

CPM PLUS 6128/8256 — PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES — PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD
SYBEX — Code 8883 **128 F**

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR
SYBEX — Code 8876 **110 F**

GUIDE DU LOGO
SYBEX — Code 8873 **128 F**

AMSTRAD : TURBO PASCAL
SYBEX — Code 8872 **148 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
SYBEX — Code **198 F**

BIBLE DU GRAPHISME
MICRO-APPLICATION — Code 8775 **199 F**

LE LIVRE DU LOGO
MICRO APPLICATION 18 — Code 8764 **149 F**

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8750 **175 F**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8767 **215 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX — Code 8875 **128 F**

GUIDE BASIC 2 PC 1512
SYBEX — Code 8874 **128 F**

DOS PLUS PC 1512
SYBEX — Code 8788 **128 F**

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR
SYBEX — Code 8787 **248 F**

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX — Code 8086/8088 **268 F**

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8766 **179 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8778 **179 F**

TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL
MICRO APPLICATION — Code 8762 **149 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC
MICRO APPLICATION — Code **199 F**

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC
MICRO APPLICATION — Code 8777 **199 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8763 **249 F**

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8780 **145 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8784 **185 F**

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8786 **195 F**

D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus
PCV Diffusion - PSI — Code 7516 **185 F**

MS DOS PAS A PAS
PCV Diffusion - PSI — Code 8880 **135 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
PCV Diffusion - PSI — Code 8879 **195 F**

LIVRE 1 - BASIC 2
AMSTRAD

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM .... 195 F
Techniques de Basic sur IBM/PC .... 180 F
Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" .... 215 F
Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles .... 170 F
Au cœur de l'IBM/PC .... 120 F
Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" .... 215 F
Assembleur 8088 de l'IBM/PC . 250 F
Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC .... 175 F
Multiplan version 2 par l'exemple pour PC .... 150 F
50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC .... 130 F
Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC .... 120 F
Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC .... 110 F
Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) .... 385 F
Turbo Pascal sur IBM/PC .... 165 F
Le relationnel sur IBM/PC .... 150 F
Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles .... 200 F
PC, Modems et Serveurs .... 210 F
Télécommunications sur IBM/PC .... 140 F
Basic et ses fichiers Tome 1 ..... 110 F
Basic et ses fichiers Tome 2 ..... 105 F
Clefs pour D Base et III .... 285 F
Clefs pour Lotus I, II, III .... 130 F
Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 .... 190 F
Clefs pour Multiplan, version 2.0 .... 105 F
Clefs pour Open Access .... 280 F
Clefs pour Textor .... 185 F
Clefs pour Word II sur PC .... 200 F
D-Base III en 12 commandes ..... 95 F
Ecrire en D-Base II et III .... 195 F
Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal .... 200 F
Le langage de recherche de D-Base III .... 95 F
Le livre de Framework .... 150 F
Le livre de Lotus I, II, III, version II .... 195 F
Le livre de MS/PC-Dos .... 130 F
MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3 .... 135 F
Plus loin avec D-Base III .... 95 F
Clefs pour PC et compatibles ... 195 F
Programmer en D-Base III et III+ .... 185 F
Super Jeux PC et compatibles . 120 F

EDITIONS SYBEX

Programmation en assembleur du 8086/8088 .. 198 F
Programmation du 8086/8088 .... 198 F
Guide de MS-DOS .... 198 F
Introduction à Lotus I, II, III ...... 148 F
Lotus I, II, II - Programmation des macro-commandes .... 198 F
Lotus I, II ,III pour l'entreprise .... 178 F
Multiplan pour l'entreprise ...... 148 F
Visicalc pour l'entreprise .... 148 F

Visicalc Applications .... 148 F
Introduction à D-Base II .... 178 F
Introduction à D-Base III .... 198 F
Applications D-Base II .... 148 F
Graphiques sur IBM/PC .... 148 F
IBM/PC - Guide de l'utilisateur .. 78 F
IBM/PC 66 programmes Basic .... 78 F

NOUVEAUTES

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR 68000 SUR ATARI ST
CEDIC NATHAN
Pour ATARI. Le microprocesseur 68000 est ici présenté en détail : jeux d'instructions, adressage, implantation en mémoire sur les modèles ATARI. Les routines d'exploitation GEM sont ensuite décrites et utilisées dans plusieurs programmes d'application. Cet ouvrage, présenté de façon très progressive, intéressera tous les programmeurs sur ATARI, débutants ou chevronnés.
119 F

LE LIVRE DU MS-DOS 3.10
CEDIC NATHAN
Pour PC. Les programmeurs de MICROSOFT ont écrit le MS-DOS. Appelé parfois PC-DOS pour l'IBM PC, le MS-DOS est maintenant le système d'exploitation standard de plus de 500 microordinateurs. Voici pour la première fois une présentation approfondie du logiciel dont le rôle est d'indiquer à votre ordinateur comment il doit opérer.
265 F

LE GUIDE LOTUS/SYMPHONY
CEDIC-NATHAN
Pour PC. Le guide Lotus/Symphony a été écrit par des collaborateurs de LOTUS, la société qui a développé 1.2.3, Symphony et Jazz, les plus vendus des logiciels professionnels. Ce guide sera pour l'utilisateur débutant la meilleure initiation à Symphony. Les nombreuses copies d'écrans et schémas explicatifs l'aideront à aborder le logiciel dans de bonnes conditions. C'est un guide d'apprentissage par l'exemple. La création et la modification de documents y sont décrites dans tous les environnements de travail. : tableur, traitement de texte, base de données, graphiques et communications.
265 F

MUSIQUE ET MIDI
MICRO APPLICATIONS
Découvrez l'informatique musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Principaux sujets traités : programmation du circuit sonore YM 2149. Comment utiliser l'interface midi ? Programme : un séquenceur polyphopnique midi. Programme : un éditeur de sons pour synthétiseur Roland JX8P. Liste commentée des codes midi. Les applications de l'informatique dans le domaine acoustique (IRCAM - CEMAMU). Description des logiciels musicaux les plus caractéristiques sur ATARI ST. Une dizaine de programmes et plus de 20 schémas pour illustrer parfaitement l'emploi de l'ordinateur dans la musique.
149 F

MUSIQUES ET SONS
SYBEX
Les programmes écrits en ST BASIC présentent les moyens qui permettent la mise en œuvre des différents composants musicaux ainsi que de l'interface midi. Une introduction à la théorie des sons permet à l'utilisateur de mieux comprendre la fonction des commandes Sound et Wave de l'ATARI ST. Cet ouvrage contient : plus de 40 programmes prêts à l'emploi. Une routine permettant de gérer l'entrée des données à partir de l'interface midi. Un programme Basic de composition musicale. Une description des différents logiciels et synthétiseurs utilisables avec le ST. Un guide de références.
169 F

MISE EN ŒUVRE DU 68000
SYBEX
Ce livre permet d'exploiter les possibilités du 68000. Organisation générale des échanges et les différents types d'exceptions. La seconde partie est consacrée à l'aspect logiciel : organisation des données en mémoire, les différents modes d'adressage, le jeu d'instructions. Un chapitre est consacré à chacun des processeurs de la famille : 68008, 68010, 68012 et 68020.
210 F

INITIATION AUX BASES DE DONNEES POUR MICROORDINATEUR. APPLICATION A D BASE II PC
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre explique comment créer des fichiers, manipuler les données et employer les commandes de D BASE II PC. Le lecteur apprendra en langage clair comment préparer, créer, modifier, améliorer et utiliser une base de données ainsi que la manière de mettre en œuvre D BASE II PC pour des applications de gestion. De nombreuses images d'écrans illustrent cet ouvrage.

INTRODUCTION A FRAMEWORK PREMIER
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage didactique est abondamment illustré. Grâce à lui, tout débutant pourra comprendre et apprendre à utiliser par la pratique les différentes parties du logiciel FRAMEWORK PREMIER.
250 F

PRISE EN MAIN DE FRAMWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 225 pages, en français, abondamment illustré, permet de s'initier rapidement à FRAMEWORK II. Grâce aux deux disquettes incluses, pour PC et compatibles, vous pourrez évaluer et essayer tous les aspects de FRAMEWORK II. Les principaux produits augmentant l'ergonomie et les performances de FRAMEWORK II sont également mis en valeur. Les commentaires apportés à leurs utilisations vous permettront ainsi de mieux apprécier les potentialités de FRAMEWORK II.
150 F

SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Les nombreuses leçons permettront aussi bien à l'utilisateur individuel qu'au formateur de procéder à un enseignement didactique et progressif de FRAMEWORK II. Chaque leçon est composée d'un texte' d'une représentation d'écran pouvant être photocopiée en transparent et d'exemples sur disquette.
593 F

REFERENCE DE PROGRAMMATION A FRAMEWORK
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 400 pages, en français, est destiné aux programmeurs, afin de leur fournir toutes les explications leur permettant d'utiliser FRED, le puissant langage structuré de FRAMEWORK qui donne à celui-ci une dimension exceptionnelle. Il est complété par une application : analyse financière des résultats d'une entreprise sur cinq ans.
350 F

PRISE EN MAIN dBASE III Plus
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage de 168 pages, en français, abondamment illustré, constitue une première approche pratique de dBASE III Plus. Il est accompagné d'une disquette de démonstration disposant de toutes les fonctionnalités du programme complet mais avec un nombre d'enregistrements par fichier limité à 31. Comparé à dBASE III, dBASE III Plus intègre tout un ensemble d'améliorations et en particulier un mode d'assistance pour les utilisateurs débutants. L'utilisateur non professionnel peut ainsi gérer tout type d'informations sans avoir recours à la programmation.
150 F

GUIDE DE PROGRAMMATION AVANCÉE (dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus).
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre en français d'environ 1000 pages est dédié aux programmeurs avertis de dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus. Il constitue la bible dBASE indispensable aux programmeurs. La somme considérable d'informations techniques qui le compose provient de l'expérience accumulée par 4 ans d'activité du support logiciel de Ashton-Tate.
495 F

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST
MICRO APPLICATION
Découvrez l'intelligence artificielle : méthodes et procédures les plus courantes sont présentées et illustrées par de nombreux programmes d'exemple, tous écrits en GFA BASIC. Sont également abordés les différents langages de l'intelligence artificielle tels que PROLOG, LISP et LOGO.
179 F

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE + DISQUE DUR ET RAMDISK / ATARI ST
MICRO APPLICATION
Les lecteurs de disquette et de disque dur ATARI offrent de nombreuses possibilités qui ne sont pas évoquées dans le manuel. LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE a pour but de vous donner les informations, trucs, astuces et programmes utilitaires pour tirer le maximum de votre unité de mémoire de masse. Extrait du sommaire : les boots secteurs et le BIOS Parameter Bloc ; Formatage par programme de la disquette et du disque dur ; Structure des fichiers ; RAM DISK et programme de copie de la disquette vers le RAM DISK ; Interface BASIC TOS ; Formatage non standard des disquettes ; Accès au contrôleur des disquettes en BASIC ; Moniteur disque... Ce livre est le must absolu et est indispensable à tous ceux qui possèdent un ST et veulent en profiter.
Livre + disquette **299 F**

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE — Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE — Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE — **30 F**

GENERAL

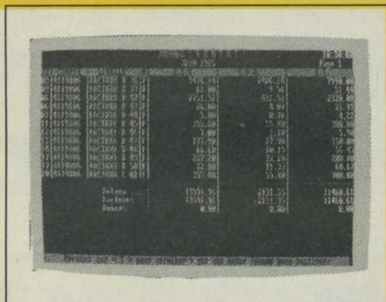
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS PC 1512

TURBOCÉRÈS logiciel de gestion intégré

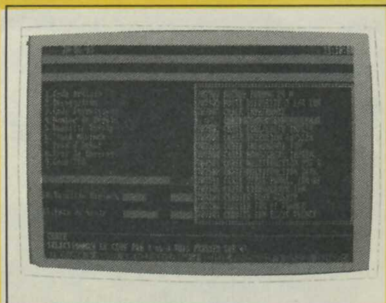
MODULE DE COMPTABILITÉ

Gestion du plan comptable
Saisie des écritures comptables
Liste des écritures comptables
Edition des journaux
Consultation des comptes
Edition des comptes
Edition des balances
Lettrage/délettrage des comptes
Reports à nouveau
Restauration des comptes



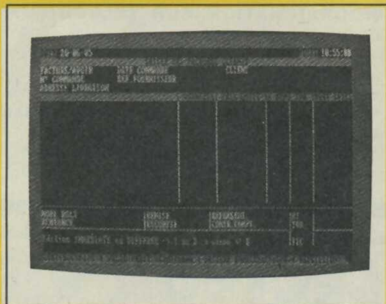
MODULE DE GESTION DES STOCKS

Gestion du fichier des articles
Consultation des articles
Etat sélectionné des articles
Modification du tarif de vente
Edition du tarif de vente
Mouvements des stocks
Historique des stocks



MODULE DE FACTURATION

Gestion du fichier des clients
Consultation des clients
Saisie des factures
Gestion des commandes
Edition des factures
Edition du journal des ventes
Transfert des factures en comptabilité
Transfert des mouvements de stocks
Contrôle des règlements



MODULE DE COMMANDE A FOURNISSEURS

Gestion du fichier des fournisseurs
Consultation des fournisseurs
Saisie des bons de commande
Gestion des commandes à fournisseurs
Edition des bons de commande
Edition du journal des commandes
Transfert des commandes en comptabilité
Transfert des mouvements de stock
Edition des traites à fournisseurs / archivage

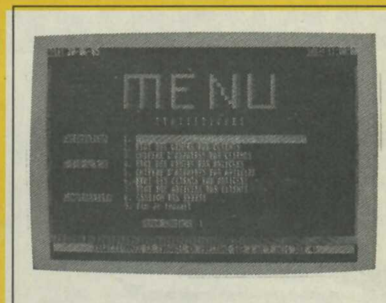
Le logiciel de gestion TURBOCERES a été conçu pour être exploité par des PME et PMI. Toutefois, des sociétés très importantes sont susceptibles de l'utiliser car il peut gérer des fichiers de plus de 32000 enregistrements. Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système.

Configuration nécessaire : Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur IBM PC, XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur.
Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

1990F HT les 7 modules

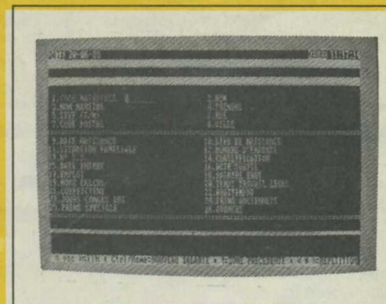
MODULE DE STATISTIQUES

Etat des ventes par représentant
Etat des ventes par client
Etat du chiffre d'affaires par client
Etat des ventes par article
Etat du chiffre d'affaires par article
Etat des clients par article
Etat des articles par client
Gestion des effets
Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII



MODULE DE PAIE

Gestion du fichier des salariés
Gestion du fichier des rubriques
Gestion du fichier des caisses
Préparation des salaires
Edition de bulletins de salaires
Edition du journal des salaires
Etat des salaires par rubrique
Etat des cotisations par caisse
Etat des versements aux salariés
Edition du D.A.S.
Transfert en comptabilité
Réinitialisation des compteurs



MODULE D'UTILITAIRES

Edition du bilan et annexes
Comptabilité analytique
Comptabilité budgétaire
Calcul de la TVA sur les encaissements
Pour commencer une nouvelle année
Examen des fichiers CERES
Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol

BOURSE — 750F HT

Ensemble de programme permettant :
1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, cœfficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

GESTION DES NOMENCLATURES — 480F HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

LOCACERES — 550F HT

Destiné aux entreprises louant du matériel, ce programme permet l'édition de factures mensuelles répétitives, avec transfert dans les modules de comptabilité et statistiques de TURBOCERES.

TURBOCERES + — 990F HT

Liaisons multi-ordinateurs.
Cet ensemble de programme permet, à partir de plusieurs postes, de tenir une gestion complète de l'entreprise. Par exemple :
- facturation boutique ou comptoir sur un poste B.
- facturation et saisie des écritures comptables sur un poste A.
- tenue des stocks au dépôt sur un poste C.

Transfert par disquette (ou modem) des écritures des postes B et C sur le poste A, avec mise à jour automatique des fichiers concernés.

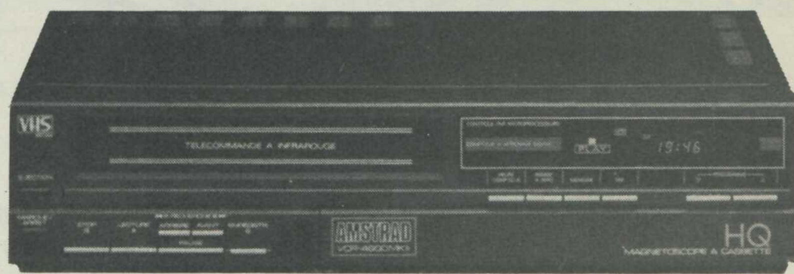


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

SCOPES + TV

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

Le VCR est le premier de la gamme Amstrad.
Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS
Entièrement compatible Canal Plus
Commandes et chargement frontaux
Télécommande multi-fonction à infrarouges
Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi
Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur en façade
Recherche rapide avant et arrière avec visualisation
Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique
Fonction TRP (enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120', 150',180')
2 prises Péritel
Livré avec télécommande
Alimentation : 220 V
Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm
Disponibilité : Juin 87.





3490F

A CREDIT CETELEM
180F au comptant
+24 mensualités de **199F**
(TEG 18,24%) - Coût total du crédit avec assurance : 976F

CADEAU à tout acheteur : 1 grand film au choix dans notre vidéothèque +3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection

TELEVISEUR COULEUR PORTABLE DAEWOO 412 VR/ME

DESCRIPTION : Téléviseur couleur PAL/SECAM portable. Ecran de 36 cm. Recherche automatique. avec rattrapage de fréquence. 16 programmes mémorisés. Prise péritélévision. Télécommande infrarouge (modèle VR). 12 touches commutation (modèle ME)

SPECIFICATIONS : Canaux UHF : 21 à 69. VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6. 625 lignes - SECAM L, PAL BG. Alimentation : 220 V / 50 Hz. Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm. Poids : 11,7 kg.

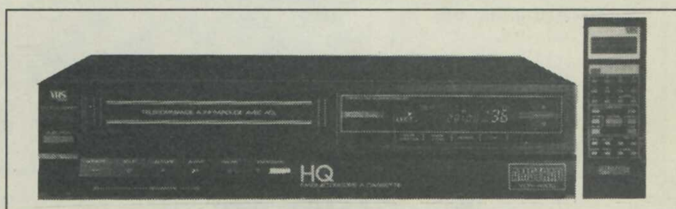


2590F

A CREDIT CETELEM : **390F au comptant** + 12 mensualités de **208,20F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

1999F
sans télécommande

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4800



PROGRAMMATION SUR TELECOMMANDE A CRISTAUX LIQUIDES

Avec le VCR 4800, entrez dans le domaine de la qualité : Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS - Entièrement compatible Canal Plus - Commandes et chargement frontaux - Télécommande complète : affichage à cristaux liquides, multi-fonction à infrarouges - Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours avec visualisation du temps d'enregistrement. Recherche rapide avant-arrière avec ou sans visualisation. Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique - Fonction TRP permet un enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120' 150',180') - 2 prises Péritel - Livré avec télécommande - Alimentation : 220 V Télécommande 3V - Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm

3990F

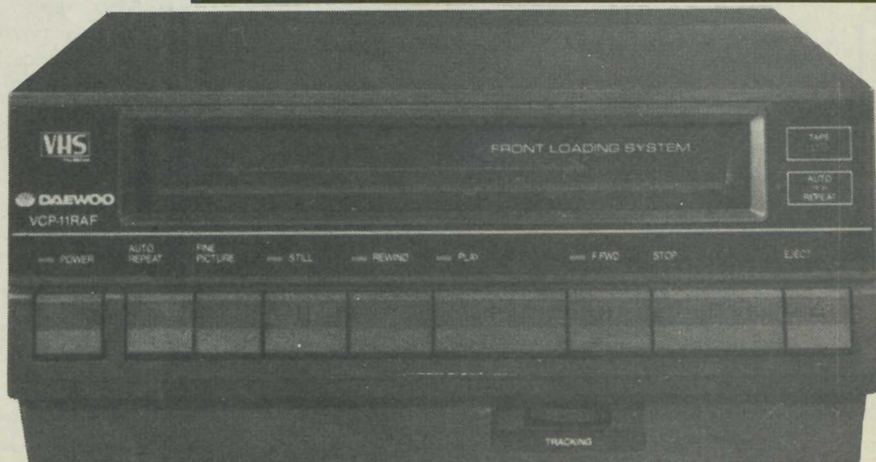
DAEWOO VCP 11 RAF

LECTEUR VIDEO VHS

DESCRIPTION :
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM
Chargement frontal
Système de contrôle par microproceseur
Ajustage fin de la reproduction
Arrêt sur image
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle
Relais automatique de commutation TV/Vidéo
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

SPECIFICATIONS :
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz
Vitesse : 23,39 mm/sec.
Sortie vidéo : CC / 75 ohms
Résolution : 240 lignes horizontales
S/B Vidéo : 43 dB
Sortie Audio : −8 dBm
Fréquence Audio : 100/8 kHz
S/B Audio : 40 dB

GENERALITES :
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Consommation : 28 W
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm
Poids : 5,5 kg
Option : malette de transport.



CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM à choisir dans notre vidéothèque

2490F

A CREDIT CETELEM : **190F** au comptant,
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - coût total du crédit avec assurance : 366,80F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

CONSOMMABLES

CASSETTES VIDEO

VHS	E30	E60	E105	E120	E180	E195	E240	EC30
TDK	–	46	–	50	54	–	71	–
TDK EHG	–	–	–	58	66	–	84	61,50
TFK HIFI	–	–	–	71	79	–	–	–
TDK PRO	80	–	–	98	108	–	–	–
FUJI	31	35	39	42	47	–	66	–
FUJI SHG	34	39	–	56	61	–	85	60
FUJI XG	–	–	–	72	81	–	–	–
JVC	–	–	–	43	48	57	66	43,50
JVC SHG	–	–	–	57	65	–	84	52,50
JVC PRO	61,50	66	–	71	78	–	–	62
ITC SHG	24,90	25,90	29,90	34,90	39,90	49,90	59,90	E200 54,90

CASSETTES 8 mm

TDK	PS 30 : 76,50 F	P 60 : 92 F	P 90 : 113 F
FUJI	PS 30 : 69,50 F	PS 60 : 82 F	PS 90 : 97,50 F

V 2000	VCC 360 HG	VCC 480 HG
PDM HG	110 F	130 F

BETA	L500	L750	L500HG	L750HG	L830HG
FUJI	46,50F	60,75F	55F	69,75	–
TDK	53F	59F	60,50F	69F	80F

BOITIERS

Unité de colisage : 10 pièces

THERMOFORMES

Standard 3,50F
(rouge, bleu, noir ou blanc)

Luxe (bordeaux, havane ou vert) 7,50F

INJECTES

Standard (noir ou blanc) 7,00F

Luxe (noir ou bordeaux) 10,00F

CASSETTES AUDIO

TDK

DC C60	11,00 F
DC C90	14,50 F
AD C60	13,00 F
AD C90	17,00 F
ADX C60	20,00 F
ADX C90	27,00 F
SF C60	16,00 F
SF C90	20,50 F
SA C60	17,00 F
SA C90	21,00 F
SAX C60	21,50 F
SAX C90	30,00 F
MA C60	34,50 F
MA C90	47,50 F
MAR C60	55,00 F
MAR C90	77,00 F

FUJI

DR C60	9,50 F
DR C90	13,70 F
DR C120	18,00 F
FR C60	11,00 F
FR C90	16,00 F
FR I C60	12,70 F
FR I C90	17,50 F
FR II C60	13,80 F
FR II C90	19,60 F
FR IIS C60	17,50 F
FR IIS C90	25,50 F
METAL C60	24,00 F
METAL C90	32,50 F

Cassettes auto nettoyantes

ALLSOP

VHS, BETA, V2000 .... 195F

AUDIO 65F

Films photographiques FUJI

HR 100	24p/135	26,50F
HR 100	36p/135	35,00F
HR 200	24p/135	28,00F
HR 200	36p/135	34,00F
HR 400	24p/135	31,50F
HR 400	36p/135	40,00F
50 D	36p/135	44,00F
100 D	36p/135	46,00F
400 D	36p/135	57,00F
HR Disc (x2)		47,00F
HR 100	24p/110	20,50F
HR 100	24p/126	24,00F

DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont garanties 5 ANS.

3 POUCES

(type Amstrad CPC / PCW)

3 POUCES 1D AMSOFT
(pour CPC 6128, DD1 et 8256)
19,90F

3 POUCES 2DD AMSOFT pour le 2e drive du 8512 — 79F pièce

3 POUCES 2DD MAXELL pour le 2e drive du 8512 — 39F pièce
Sans la boite plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes

BOITIER PLASTIQUE TYPE AMSOFT — 30F les 10

3 POUCES 1/2

(type Atari - Amiga)

3 P 1/2 1D
SONY, MAXELL, SCOTCH
(pour Atari 520 STF ou Amiga 500) 17F pièce
14F90 par 10 — 12F90 par 30

3 P 1/2 2D
I3E, DATATECH
(Atari 1040 STF et Amiga 1000) 19F pièce
17F par 10 — 15F par 30

5 POUCES 1/4

(POUR PC 1512)

4F90 par 10 — 3F90 par 100
4F50 par 50 — 3F50 par 500

Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement , en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

AMM 02/88

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob[illegible] - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El[illegible] Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V. **Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

AMM 02/88

LUDOS GRATIS PRODEO

Freeware, shareware, logiciels du domaine public et autres "user supported programms" de jeux ou comment nourrir ses drives avides à moindre frais? A qui s'adresser pour se procurer ces merveilles... si merveilles il y a. Bref, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur cet univers impitoyable sans jamais trouver à qui le demander. Combler cette lacune, c'est le but de ce dossier. Suivez le guide.



Dès l'avènement de la micro-informatique, à la fin des années soixante dix, on a vu fleurir un nombre conséquent de petits logiciels, issus du génie créatif de programmeurs, modestes ou chevronnés. Il s'agissait, dans la plupart des cas, d'utilitaires destinés à tirer meilleur parti des machines du moment (Apple puis IBM PC un peu plus tard), de trucs et astuces que leurs auteurs souhaitaient voir distribués afin d'en faire profiter le plus grand nombre. Tel utilisateur qui souhaitait disposer d'une application X ou Y ne savait peut-être pas que tel autre avait programmé un accessoire de ce type. L'information passait mal; les softs a fortiori. Les lois du commerce ayant toujours été ce qu'elles sont,

```
FREEWARE GAMES
User Supported Software
CASTLE ADVENTURE

You are encouraged to share this program with other
users on the conditions that the program is not distributed
in modified form, that no fee or consideration is charged
and that this notice is not bypassed or removed. If you are
using this program and finding it enjoyable , or of value
then your contribution ( $10 suggested ) will be greatly
appreciated.

FREEWARE GAMES: written by Kevin Bales
                1250 Lindenwood Lane
                Atlanta,Georgia 30319
                Phone# (404) 321-3841

Press any key to continue...
```

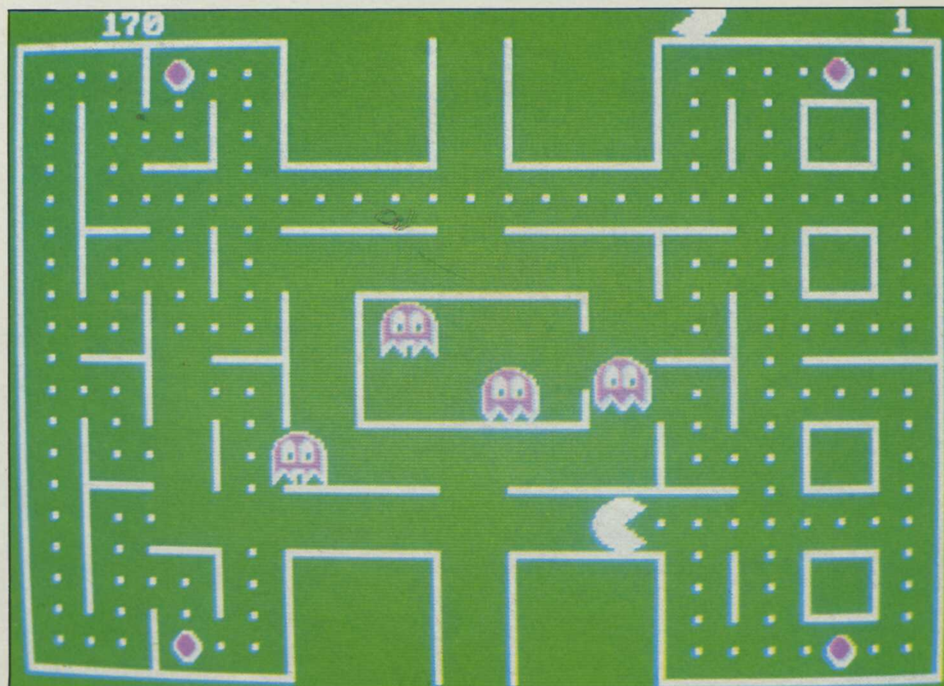
aucun éditeur de logiciels, du reste fort peu nombreux en ces temps reculés, ne prit le risque de commercialiser ces produits. Il faut dire qu'à l'époque, le parc de machine était des plus réduits. Aussi, pour espérer vendre un produit, il fallait le cibler juste mais large.

...ET VOUS TROUVEREZ

C'est ainsi qu'un jour, un obscur créateur dont le nom n'est pas resté gravé dans le silicium, eut l'idée lumineuse de faire circuler ce type de logiciel en les copiant sur des disquettes non protégées; laissant faire le bouche à oreille, ou plutôt le drive à drive, les bidouilles ne tardèrent pas à faire des petits et à susciter des vocations: les freeware, c'est-à-dire les logiciels du domaine public, étaient nés...

A VOT' BON COEUR M'SIEUR DAMES

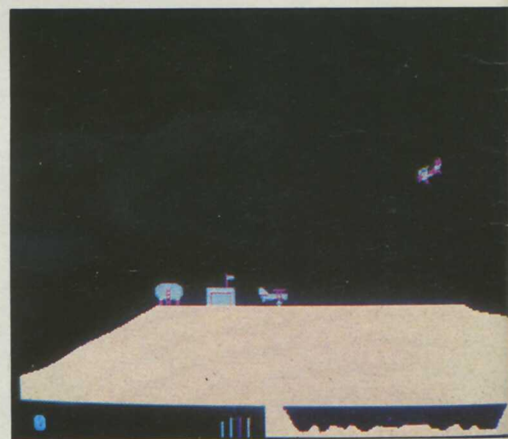
Parallèlement aux freeware, on vit dans le même temps apparaître une autre forme de distribution "underground" censée rapporter de l'argent mais faisant montre d'un état d'esprit plus idéaliste qu'il n'y paraît à première vue: le User Supported Software (shareware, tryware, libre essai). En effet, certains auteurs de logiciels du domaine public (à l'instar de Andrew Fluegelman, auteur de PC Talk et inventeur du concept shareware) faisant preuve d'un optimisme à tout crin et misant sans restriction sur les qualités morales et l'esprit de convivialité de leurs contemporains,



ajoutèrent à leurs softs de beaux écrans de présentation comportant leur adresse accompagnée d'un message invitant toute personne ayant trouvé un intérêt au produit à leur envoyer, soit une contribution de quelques dizaines de francs, soit plus souvent une somme laissée à l'appréciation de l'utilisateur. Si l'expérience continue avec succès aux USA ou en Allemagne, (PC Talk qui en est à la version 3.0 a fait plus de cent mille petits), rares sont, sous nos latitudes peuplées d'irréductibles Gaulois, les auteurs de shareware (a fortiori s'il s'agit de jeux) qui reçoivent de l'argent, système D oblige... Au mieux, les copies, seules garanties de distribution, donc de rémunération, circulent, si elles ne tombent pas, comme c'est souvent le cas, entre les mains d'un collectionneur ou pire encore d'un changeur d'adresse peu scrupuleux.

ACHETEZ-LES !

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, le meilleur moyen de se procurer des logiciels du domaine public ou libre essai de qualité est encore de les acheter. Pour ce faire, plusieurs possibilités s'offrent à l'utilisateur: la plus branchée, c'est de se connecter à un serveur télématique pratiquant ce noble art qu'est le téléchargement de logiciels. Comment opérer ? Rien de plus simple : un simple câble de liaison minitel/RS 232 devrait faire votre bonheur. Du reste, les serveurs en question (dont vous trouverez les coordonnées à la fin de ce dossier) proposent généralement des kits de téléchargements comportant le fameux câble et le logiciel de communication adéquat. Bien entendu, les possesseurs de compatibles devront êtres équipés d'une carte série. Les CPcistes quant à eux, passeront par la sortie imprimante. En général, le téléchargement de logiciels ne coûte que le prix de la communication par télétel 2 ou 3, soit 37 ou 98 centimes la minute (tarif plein). Néanmoins, certains serveurs tournant en RTC (réseau télématique commuté), donc utilisant les lignes téléphoniques sans passer par télétel, autorisent



l'accès à de nombreuses bibliothèques de softs pour un moindre coût. Une autre possibilité est de s'inscrire à un club d'utilisateurs équivalent aux Software Interest Group qui pullulent aux USA. Pour un prix d'adhésion modique, ces clubs généralement montés en associations à but non lucratif (loi de 1901) donnent à l'adhérent la possibilité d'accéder à une importante sha-

rewarthèque pour une somme allant de 25 à 50 francs la disquette. De plus, certains de ces clubs éditent des lettres ou revues et organisent des conférences sur le sujet. L'intérêt de telles associations est énorme : outre la qualité des logiciels proposés (documentés, débuggés, triés sur le volet), elles se battent depuis des années pour imposer un concept aussi alternatif qu'idéaliste. Plutôt rare dans les eaux troubles de la micro infestées de requins et de sauriens à l'appétit féroce, non ?

A VOUS DE JOUER !

Le nombre de freeware et shareware disponibles de par le monde n'étant pas quantifiable, c'est à un choix restreint seulement dicté par la qualité du produit proposé que je me suis livré. Avant d'entamer ce tour d'horizon, laissez-moi vous rappeler que toute peine mérite salaire; pensez-y la prochaine fois que vous utiliserez un shareware...



Un labyrinthe, 4 capsules, 180 pastilles, des milliers de joueurs convertis ; mais oui, c'est le célèbre Pac Man,génial ancêtre de nos jeux d'arcades que nous retrouvons ici dans une adaptation tout à fait convenable. Les fameux camemberts gloutons peuvent être dirigés à l'aide du joystick (si l'on possède la carte idoine) ou plus simplement à l'aide des flèches du pavé numérique. Ce logiciel en couleur rappellera plus d'un souvenir aux vétérans, d'autant que les bruitages sont assez fidèles à l'original. Sopwith Camel est le nom d'un avion de combat de la Première Guerre Mondiale. Camel est le nom de ce jeu, l'un des plus achevé qu'il m'ait été donné de voir dans le monde du freeware. Loin de moi l'idée de critiquer les logiciels de jeux payants sur PC mais j'avoue que Greg Rismoen, auteur de Camel, s'est surpassé. De plus cette version francisée a été débuggée. Indépendamment de l'aspect freeware, ce logiciel tient la route. Au début du jeu, l'écran affiche un paysage au relief tourmenté vu de côté. On peut voir un réservoir d'essence, une piste d'atterrissage et sur cette piste, un petit avion. Le but du jeu est très simple, il suffit de piloter l'avion



en se servant de certaines touches du clavier. Ainsi, on pourra faire évoluer la machine dans toute les directions à ceci près que l'engin doit effectuer un demi looping pour tourner; ah... vous voyez déja que ça se complique. Une fois familiarisé avec le maniement des touches (loin d'être évident, le jeu étant prévu pour tourner en Qwerty) il suffit de choisir l'option 2 du menu pour combattre Von Riechtofen, le Baron Rouge himel, oups !, himself. L'un des attraits de ce jeu est l'humour. L'avion se meut d'une façon amusante et à chaque crash, le vol plané du pilote éjecté de la machine rajoute au côté burlesque de cette guerre "pour de rire".

Sous le nom de Spacecom se cache en fait l'adaptation d'un célèbre jeu d'arcade qui dut attendre l'avènement du Pac Man pour

plus, ce jeu va vous permettre de faire un voyage dans le temps, de vous retrouver à l'époque bénie où des types dans mon genre se disait, à l'inter-cour, admirant le Space Invader du café (au lieu de réviser, vous voyez où ça mêne):

- Tu crois qu'il sera un jour possible que l'on ait des machines comme ça chez nous ?
- Woar, l'autre ! Eh, t'es fou toi. Aller, viens, rentrons, ça sonne...

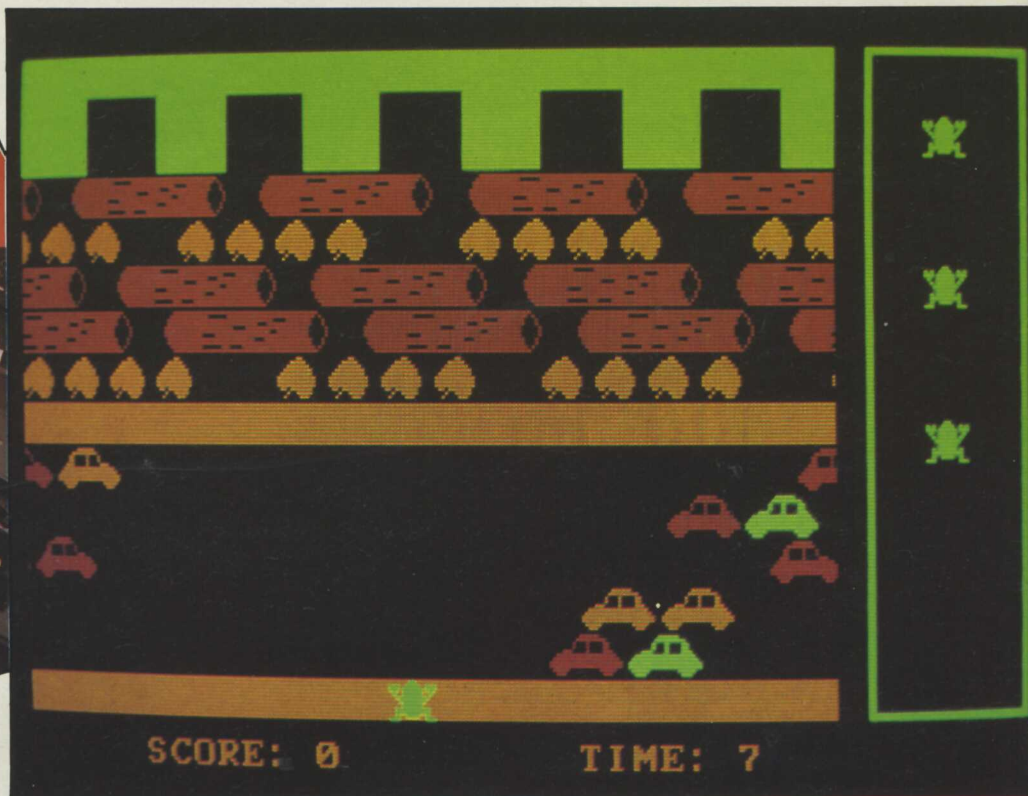
A l'origine sur MSX, Baby est le type même du jeu d'arcade bien que partant d'un scénario pour le moins tordu: une maternité en flamme, des bébés reconnaissables à leurcouche-culotteS sautent par la fenêtre (sportifs, les poupons !). Que fait Superman ? Rien. Votre mission, si vous l'acceptez : en vous servant des touches du pavé numérique, dirigez deux pompiers munis d'une couverture pour les récupérer. Simple ? Oh non. Figurez-vous que ladite couverture agit à la manière d'un trampoline. Ainsi, il faudra faire rebondir les bébés jusqu'à l'ambulance située dans le coin droit de l'écran. Ensuite ? Encore plus de bébés tombant comme feuilles en automne, mais hélas plus vite ! Pas de bruitages notables dans ce jeu mais essayez-le si vous en avez assez de tirer sur des extraterrestres, vous m'en direz des nouvelles. Attention, l'immeuble s'auto-détruira dans une minute.



être détrôné. Vous avez trouvé ? Bien sûr, il s'agit de l'antédiluvien Space Invader. Certes, rien de bien transcendant dans ce jeu dont le but, je vous le rappelle, est de détruire plusieurs vagues d'envahisseurs extra-terrestres. Pourtant, si l'on fait abstraction des graphismes un peu sommaires, il reste un bon jeu d'action servi par des bruitages tout à fait convaincants. De

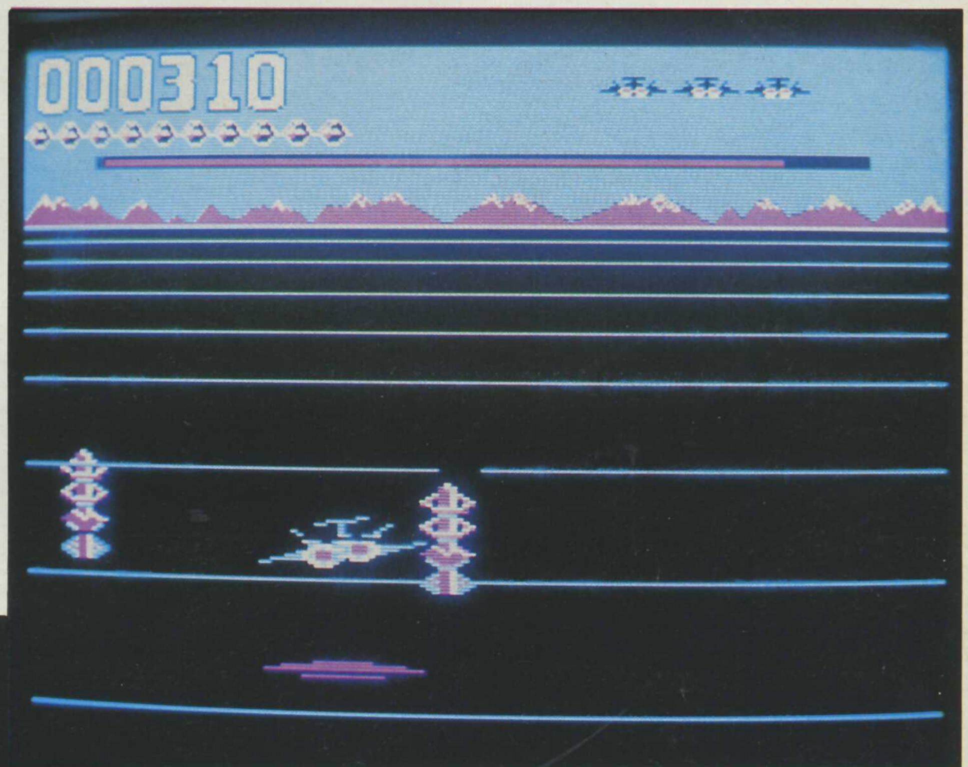
Bien plus ancien que Night Mission Pinball et Macadam Bumper, Flipper n'est pas un sympatique mammifère marin mais bien un flipper en freeware. D'où le nom. Soit, je ne vous ferai pas l'affront de vous décrire ce qu'est un flip'. Quand vous saurez que toutes les options d'un vrai billard électrique (sauf tilt et bris de glace) sont présentes (extra-balle, bumpers, couloirs





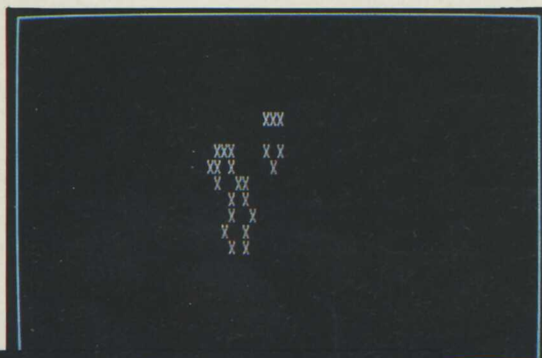
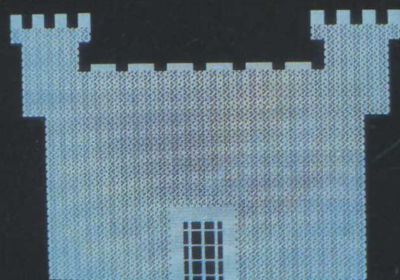
SCORE:000000 R:01 L:1 HIGH:204901

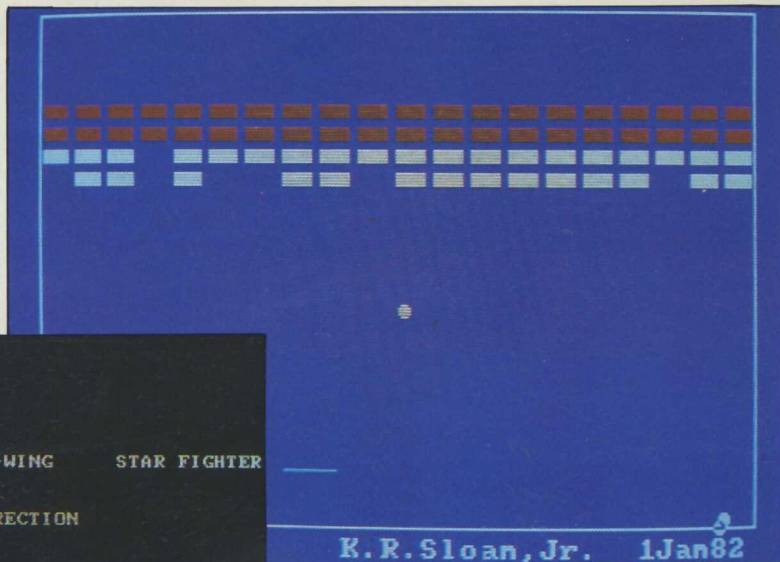
et bruitages), vous en saurez autant que moi. Au fait, un conseil : ne posez pas votre cigarette sur la vitre du moniteur...
Egalement présent sur cette disquette, on trouve Pango (un personnage doit sortir d'un labyrinthe en poussant des blocs de pierre avec ses pieds), Frogger (une grenouille essaye de traverser une route pleine de voitures, elles-mêmes pleines de chauffards) et Snake (jeu tournant sous basic: un serpent doit manger des bestioles sans se cogner aux murs).
Lunar remonte encore plus loin dans le temps que les jeux précédents, puisque je me souviens l'avoir vu tourner sur un gros système il y a de ça, heu... Tenez, Apple n'existait pas encore, c'est dire, quant à Commodore, il fabriquait des calculettes ! Le principe du jeu est des plus simpl(ist)es: les flèches du pavé numérique permettent de diriger un vaisseau spacial (haut, bas, droite et gauche). Le temps est limité ainsi que le carburant disponible. Repérez un endroit plat sur le sol lunaire vu en coupe et faites alunire l'appareil avant la panne sèche. Simple, en basic mais efficace. N'hésitez pas à vous servir de l'option qui permet de couper le son. Les bruitages sont supers, mais un peu forts, voyez-vous ?
Buck Roger est aussi digne d'éloges que Camel. Ce très bon jeu d'arcade qui bénéficie de bruitages extraordinaires, de graphismes fabuleux et d'animations impeccables, vous met aux commandes d'un vaisseau spacial hyper-rapide. Remarquez, ceci n'est pas tellement surprenant, ce freeware a été programmé par Sega Enterprise (ceux des ordinateurs sans clavier!), une référence. Dans un paysage en 3D peuplé de curieuses portes, le pilotage prend la forme d'un furieux slalom. Ca, c'est le premier tableau. Après de nombreux et infructueux essais, le deuxième tableau vous oppose à plusieurs vagues de soucoupes volantes dont les pilotes viennent pour égorger vos fils, vos compagnes: qu'un sangimpure abreuve les sillons de cette planète. J'ai dit.
Le "gros morceau" de cette disquette est une suite de jeux de réflexions en basic (Basica ou Gwbasic) contenus dans un menu pricipal appelé Strategy. Sont ainsi présents: -Elusion, sorte de morpion avancé se pratiquant sur une grille de 5×5 ou 6×6 cases (il est à noter que l'on peut jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, la machine servant d'arbitre dans ce cas), -Checker, jeu de dames respectant hélas les règles US (pas de prise en arrière mais rien ne vous empêche de le bidouiller), -Battleship, une bataille navale classique permettant aussi le jeu à deux ou contre l'ordinateur (adversaire redoutable, 3 niveaux de difficulté), - et enfin un Reversi, plus connu en France sous le nom d'Othello (William... j'expire, où est mon mouchoir?). Hybride du Go, ce wargame avant l'heure se joue sur une grille de 64 cases. Le but final est d'occuper un territoire le plus vaste possible et d'éliminer les pions adverses en les prenant à chaque fois qu'ils se trouvent entre deux de vos pions, mais, contrairement au Go-moku, sans restriction de taille (on peut aussi bien capturer une pièce unique qu'une suite de pièce). Un très bon jeu de stratégie déservi par une bonne présentation.
Plein de bonnes choses sur cette disquette: Wizard, par exemple, est le père de nos jeux d'aventure/rôle sur micro. Après un écran de présentation vous demandant de choisir la race de votre aventurier (elf, nain, hobbit, etc.) puis sa classe d'armure, sa force et enfin son arme ; à ce propos, les commentaires sont très spirituels : si vous ne prenez pas une arme en rapport avec votre force, le jeu peut vous demander: Etes-vous un hobbit ou un ogre ?. De même, si vous ne rentrez pas la bonne commande, la machine lache: Etes-vous sûr de disposer d'un QI de 10 ?. Vous vous retrouvez dans le château. Le but de ce jeu cent pour cent texte est très simple. Sortir en bon état et récolter le maximum de trésors, ce qui n'est pas évident, de nombreux monstres (dragons, ogres, etc.) parcourant les nombreux niveaux de ce dungeon (dungeon signifiant oubliette et non pas donjon). Outre la complexité de l'aventure, à noter l'option permettant de sauvegarder une partie sur disquette afin de pouvoir reprendre l'exploration ultérieurement.
Avec Breakout, nous continuons avec la revue des anciens: qui ne connaît pas le






```
** IT'S HARD TO GAZE WITHOUT AN ORB!
ENTER YOUR COMMAND : E
YOU ARE AT ( 3 , 7 ) LEVEL 5 .
STRENGTH = 9  INTELLIGENCE = 10  DEXTERITY = 10
TREASURES = 0  FLARES = 0  GOLD PIECES = 0
WEAPON = SWORD  ARMOR = PLATE
HERE YOU FIND A BEAR.
THE BEAR ATTACKS!
OUCH! HE HIT YOU!
YOU'RE FACING A BEAR!
YOU MAY ATTACK OR RETREAT.
YOUR STRENGTH IS 8 AND YOUR DEXTERITY IS 10 .
YOUR CHOICE? _
```







REPUBLIC X-WING STAR FIGHTER
3 TORPEDOES
HOR. VERT. DIRECTION
0 0
SPEED MACH 50
RADAR TARGETS
0 0 KM TO IMPERIAL FIGHTER
37114 KM TO DARTH VADER
54607 KM TO DEATH STAR
TIME REMAINING 4 : 43

casse-briques, remis au goût du jour par Arkanoïd? Vous? Alors pas d'hésitation, chargez un basic puis Breakout. Tapez run et c'est parti ! les bruitages sont sommaires, je vous le concède, mais au bout de quelques secondes, on oublie ce détail. Un peu semblable à Wizard, Castle est cette fois-ci agrémenté de dessins en caractères graphiques et d'une petite musique de présentation aux accents moyenâgeux. Des couloirs, des monstres, des escaliers: Pfff... Oui mais moi j'adore. Si le nom de Xwing ne vous dit rien, laissez-moi vous aiguiller un peu : vous êtes Luc Skywalker et devez, à bord de votre vaisseau de chasse, détruire l'étoile de la mort. Vous y êtes ? Eh oui c'est La Guerre des Etoiles. L'écran de jeu, un peu aride il faut bien le dire représente les différents contrôles de votre engin (vitesse, axe X, Y et Z) et seule une minuscule fenêtre en haut à gauche de l'écran représente ce que vous voyez au travers de votre habitacle. C'est petit mais waow ! Si je puis me permettre cette interjection. Ce qui ce passe dans la fenêtre est des plus réjouissants: on voit les vaisseaux de l'empire évoluer dans l'espace et figurez-vous qu'ils sont en 3D. A l'aide des touches du pavé numérique, vous devez diriger votre engin vers l'étoile de la mort et tout en détruisant les appareils adverses lacher votre bombe au bon moment et au bon endroit. Le jeu débute même par la musique de John Williams : que la force soit avec vous.
On trouve aussi sur cette disquette un Pac Man et un Space Invader (les mêmes que chez AB-Soft) et deux autres jeux: Life2, jeu de la vie où il s'agit de faire procréer des bactéries (je n'ai pas tout saisi) et Bugs, sorte d'Invader.

Cyrille Baron

A.B Soft International - 13, rue Lacordaire 75015 PARIS. Tél. : (16-1) 45 75 55 66. Edite le courrier d'AB CLUB. Plus d'une centaine de disquettes.
Adhésion : 200 F.
Disquette : 196 F.
OUF! (Ordinateur Utilisateur France) - 10, rue Saint Nicolas 75012 PARIS. Tél. : (16-1) 43 44 82 65.

En plus de sa lettre mensuelle, édite des suppléments périodique. Réunions mensuelles, conférences, etc. Des milliers d'utilitaires disponibles (peu de jeux). Possibilité de téléchargement dans la cité OUF sur Calvacom (minitel ou modem). Le plus énergique des clubs du genre.
Adhésion individuelle : 270 F.
Disquette : 50 F.

Piconet France - Le pavillon 84760 St Martin de la Brasque. Tél.: (16) 90 77 61 36. Plus de 3 000 disquettes. Possibilité de téléchargement sur le serveur Piconet (RTC) - tél.: (16) 90 77 60 15. Serveur non vidéotext mais utilisable par minitel (attendre 3 secondes avant le Cr) ou par modem (300 Bds). Pas d'adhésion
Disquette : 25 F en CPM, 50 F en MS/Dos (envoyer support magnétique et emballage adressé et affranchi)
SM1 serveur accessible par le kiosque (36-15) code MR. De nombreux logiciels pour CPC et PC/compatibles
Pas d'adhésion. Prix du câble + logiciel pour PC : 160 F + 15 F de port. Triple Zero Service - 23 Broad Lane Essington. Stafford shire WV112RG London - Great Britain.
Aow ! un grand breton éditeur de freeware. Je dis ceci est réellement merveilleux!

POUR EN SAVOIR PLUS...

100 logiciels publics sur PC. Edition PSI
The free software catalog and directory. Crown Publishing : 1, park avenue. NY
The shareware book : Mc Graw Hill : 2600 Tenth Street. Berkeley, California 94710 USA.
How to get free software ? St Martin's press. 175 fifth Avenue NY, USA.

L'INFORMATIQUE A L'ECOLE

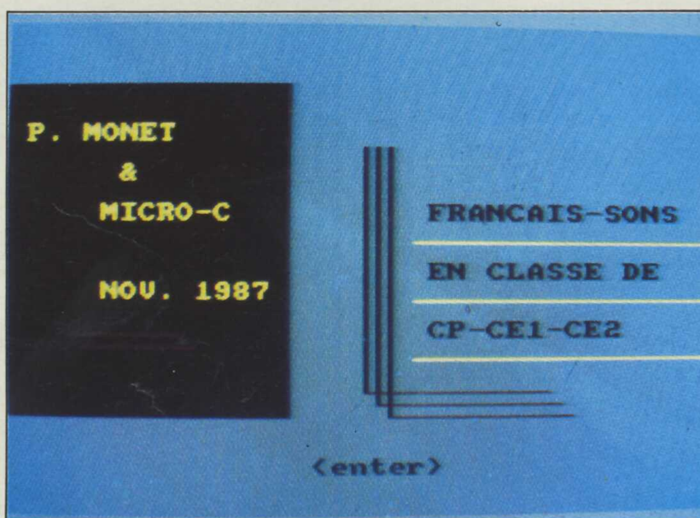
LES HAUTS ET LES BAS

Le petit monde de l'éducatif a des hauts et des bas. Si ce n'est pas par la qualité, il est vrai que la quantité s'en ressent. Qu'à cela ne tienne, cette baisse de production n'est que saisonnière et nous devrions très prochainement nous retrouver en plein état de grâce... Hé oui, au grand dam des écoliers en mal de vacances, nous nous acheminons très vite (d'un point de vue édition s'entend) vers la prochaine rentrée scolaire qui signifie, comme on peut s'en douter l'arrivée à brève échéance de tous nouveaux produits. Pour le temps présent, nous vous proposons un panel de trois logiciels provenant d'éditeurs qui vous sont désormais familiers : Cédic/Nathan et Micro C. Malgré une certaine prédominance de l'étude de la langue française et des règles grammaticales qui la caractérisent, ce mini-dossier n'en oublie pas moins l'une des matières les plus essentielles de l'enseignement, si chère à nos éditeurs : les mathématiques.

FRANÇAIS-SONS

Micro C/CPC

Le produit est livré sans notice, mais toutes les explications nécessaires à son utilisation sont contenues sur la disquette. D'ailleurs on nous dit que ce didacticiel a trois intentions : d'abord initier les élèves au clavier, puis leur permettre d'étudier et de réviser les sons, et enfin leur faire acquérir du vocabulaire. C'est sur ce dernier point que je ne suis pas d'accord. En effet, comment est-il possible à un élève d'acquérir (et donc de comprendre le sens) du vocabulaire que le logiciel lui fait découvrir mais qu'il ne lui explique pas ? Quant au désir d'initier l'élève au clavier, je pense que cela va de soi pour un didacticiel. A ce sujet, les caractères accentués ont été redéfinis pour le clavier américain et sont apparents sur l'écran tout le long des exercices, ce qui est une bonne chose.



Destiné aux élèves du CE1 et du CE2, ce logiciel a pour but d'aider l'enfant à maîtriser l'orthographe des sons qu'il aura à rencontrer tous les jours.

En ce qui concerne les exercices proposés, ils sont au nombre de trois. Le premier consiste à remplacer le son manquant dans les mots affichés. Pour le second, l'élève doit relever des mots d'un texte pour les classer dans le tableau de son correspondant. Enfin, le dernier est un exercice de phrases à trous à compléter bien évidemment. Dans chacun de ces cas, trois fichiers différents sont disponibles, ce qui ne limite pas trop l'emploi du logiciel.

Du point de vue pédagogique, nul doute que nous avons ici un didacticiel intéressant qui permet à l'enfant de ne plus se perdre dans l'orthographe des sons ; mais il est dommage que l'écran de travail soit si triste (écran noir et gris, les caractères sont en mode 2) et les messages peu encourageants.

Andrianombana Eric

GRAMMAIRE LANGUE FRANÇAISE

Cédic/Vifi/CPC

Toutes les bases de la grammaire française, ou presque, tel pourrait être le titre de ces didactitiels que Cedic/Nathan nous proposent en deux volumes pour les élèves de 6e et 5e. Tout deux réalisés de la même façon, ils sont des outils indispensables pour les possesseurs de CPC, pères ou mères de collégiens.

Cet éducatif en deux volumes, va permettre à ces enfants de consolider les bases normalement acquises en vue du brevet des collèges par exemple. On y trouve principalement des exercices concernant les différents types de phrases, les pronoms de tout genre, les subordonnées etc.

Ne serait-ce qu'à la vue de la notice, on ne peut que se sentir rassuré. En effet, tout y est clairement expliqué : le contexte pédagogique du logiciel, le déroulement des activités, les différentes possibilités d'adaptation etc. En plus des informations données dans le manuel, il en est d'autres qui sont disponibles à l'écran. Ainsi l'élève saura ce qu'il devra faire très exactement et de quelle manière. Jamais il n'est abandonné au cours de l'activité. S'il commet une erreur, par exemple, l'ordinateur affichera un commentaire qui le lui expliquera et qui le guidera sur la bonne voie. Même s'il répond justement, un commentaire apparaît et qui consolide sa réponse.

Au niveau du graphisme, rien n'est laissé au hasard. La plupart des caractères sont redéfinis, laissant apparaître les accentuations. On a même droit à des écrans colorés et animés. Selon le type d'exercice, il existe à l'écran un compte à rebours qui ne peut être que plus motivant pour l'enfant qui est alors placé dans un contexte ludique.

A la fin de chaque exercice, l'ordinateur donne un bilan du travail effectué sous forme d'étiquettes sur lesquelles sont marqués le nombre de bonnes réponses, le nombre d'aides, le pourcentage de réussite et le total des erreurs commises. De plus, il est possible de créer de nouveaux fichiers, ce qui permet d'utiliser le logiciel à volonté sans que l'élève se retrouve devant une phrase déjà rencontrée.

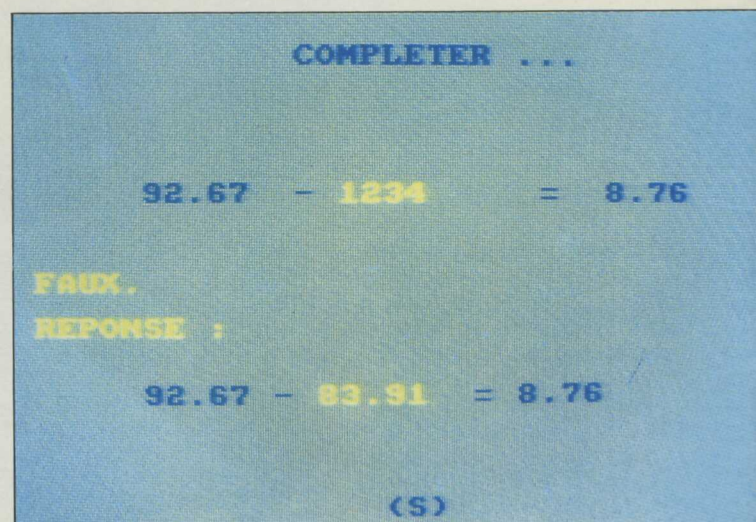
Devant toutes ses qualités, je ne puis que conseiller cet éducatif aux élèves de 6-5e en difficulté.

Andrianombana Eric

MATHS-6

Micro C/CPC

Toujours chez Micro C, nous avons ici un éducatif cible sur les élèves des classes de CM2 et de 6e. Il leur propose quelques exercices tant d'algèbre que de géométrie. Un bon mélange de mathématiques pas toujours facile à résoudre.



Encore une fois, il n'y a pas de notice pour accompagner la disquette qui se suffit à elle-même.

A l'affichage du menu, on comprend immédiatement que l'intérêt du logiciel est de permettre à l'élève de réviser ses acquis en mathématiques sous forme d'exercices très variés.

En premier lieu, on propose à l'élève de maîtriser les systèmes d'affichage à l'écran tel l'écriture d'une fraction ou d'un point dans une grille.

Une fois la méthode retenue, il ne lui reste plus qu'à aborder l'un des septs exercices disponibles. Ils sont tous de difficultés variables. Ils recouvrent les calculs d'aires, les pourcentages, le calcul dans Z (ensemble des entiers relatifs), la réalisation de symétries orthogonales, les suites proportionnelles et bien d'autres encore. Les exercices ne sont pas toujours aisés à résoudre et il faudra beaucoup de réflexion de la part de l'élève. On peut regretter ici un certain manque de vivacité du logiciel qui est assez sobre dans ses aspects graphiques et sonores. Contrairement à d'autres didacticiels, celui-ci ne nous propose pas de bilan à la fin de chaque exercice, ce qui est dommage car cela aurait pu motiver d'avantage l'enfant.

Malgré ces petits reproches, MATHS-6 n'en reste pas moins un logiciel intéressant pour les collégiens désireux de maîtriser parfaitement les mathématiques qui sont abordés.

Andrianombana Eric

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

BOITIERS DE RANGEMENT

Boîtier Proto	:	10x3"	59 F
Boîtier DS40LA	:	30x3"	99 F
Boîtier DS40LB	:	45x3.50"	99 F
Boîtier JSY 80	:	80x3.50"	119 F
Boîtier JSY 48	:	48x3"	119 F
Boîtier DD50L	:	50x5.25"	119 F
Boîtier DS100L	:	100x5.25"	149 F

PRØTØ 59F

JSY 48 119F

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

Doubleur de Joystick	69 F
Phasor one (U.S. Gold)	115 F
Joystick Cheetah 125+	89 F
Joystick Cheetah Mach 1+	135 F
Pro 5000	130 F
Quickshot turbo II	129 F
Speed king	115 F
Switchjoy SJ.1	85 F
Switchjoy SJ.22	95 F
Wico 3 WAY	310 F
Wico the Boss	160 F
Cheetah PC	199 F
Carte PC	225 F

Gratuit : un doubleur de Joystick, pour l'achat de 2 phasor one ou 2 Cheetah mach I

Ruban CITIZEN 120D	79 F
Ruban DMP 2000	69 F
Ruban DMP 3000	69 F
Ruban DMP1	69 F
Ruban PCW 8256/8512	69 F

PERIPHERIQUES

Crayon Optique Dart	345 F
Digitaliseur Dart DMP2000	750 F
Interf. RS 232 MERCI	890 F
Interf. Série/PAR.PCW	890 F
Interf. RS232 CPC	590 F
Adapt. Péritel MP-2F-CPC	450 F
Souris AMX CPC	690 F
Souris Cameron CPC (D)	649 F
Synthét. Musical TMPI	980 F
Synthét. Vocal TMPI	545 F

dk'tronics

Ext. Mémoire 256K/464	785 F
Ext. Mémoire 256K/6128	785 F
Ext. Mémoire 512K/PCW	545 F
Ext. Mémoire 64K/464	445 F
Silicon Disc 256K/464	785 F
Silicon Disc 256K/6128	785 F

ACCESSOIRES

Protégez vos yeux

Copy Holder	189 F
Etiquet. 89x36 Par 500	69 F
Filtre Ecran 12" Coul.	179 F
Filtre Ecran 12" Monoc.	169 F
Support Imprimante 80 Col.	149 F
Support Moniteur 12-14"	139 F
Mouse Mat (tapis)	75 F

support Moniteur
rotation 360°
inclinaison 20°
support Imprimante
Copy Holder

HOUSSES POUR AMSTRAD

Protégez votre ordinateur

Housse CPC 464 Coul.	109 F
Housse CPC 464 Monoch.	99 F
Housse CPC 6128 Coul.	109 F
Housse CPC 6128 Monoch.	99 F
Housse DISC FD1	65 F
Housse IMP. DMP 2000	79 F
Housse IMP. DMP 3000	79 F
Housse PC 1512 Coul.	119 F
Housse PC 1512 Mono.	105 F
Housse PCW 8256/8512	129 F
Housse Souris	59 F

CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

Centr. Amstr./Imprim. Azerty	149 F
Câble Centr. Ams/Impr.	149 F
Câble Ecran/Clavier	149 F
Câble Extens. Joystick	65 F
Câble Extens. Port	170 F
Câble FD1	139 F
Câble Magnéto Cassette	55 F

DISQUETTES 3" pour AMSTRAD

15 F 90*

à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	189 F	358 F	845 F	1590 F
3" 1/2 DFDD	125 F	240 F	550 F	995 F
5" 1/4 SFDD	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	80 F	150 F	350 F	680 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes*

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT...... 30 F Les dix

UTILITAIRES

CPC

	C / D
AGENDA	150/165
ANALYSE FINANCIERE	240
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BUDGET (HIT 4)	155/190
C.A.O.	320/399
CALCUMAT	390
CARNET D'ADRESSES	150/165
D BASE 2	760
DATAMAT	425
DISCOLOGY	350
DR DRAW	625
DR GRAPH	625
GESTION DE FICHES	180/195
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GESTION DOMESTIQUE	180/195
GESTION FAMILIALE	160/290
MASTERCALC	350
MASTERFILE	370
MULTIFACE 2	520
MULTIPLAN	478
POCKET WORDSTAR	825
SEMABANK	380
SEMASTATS	380
SEMFICH	360
TAS-SIGN	320
TASPRINT	275
TASWORD	380
TEXTOMAT	380
TURBO TUTOR	325

PCW

ALIENOR	960
ANALYSE FINANCIERE	240
AUTOFROM. ASSEMBLEUR	295
AZERTY	245
D BASE 2	760
DATAMAT	395
DR. DRAW	625
DR. GRAPH	625
GESTION DOMESTIQUE	240
GESTION FICHIERS	250
MASTERFILE 8000	530
MULTIPLAN	478
POCKET BASE	720
POCKET WORDSTAR	825
QUICK MAILING	490
TAS-SIGN 8000	350
TASPRINT 8000	275
TASWORD+"MAIL MERGE"	410
WORDSTAR	890

PC

ABILITY	1590
D BASE 2 PC	1150
DATAMAT	725
FLIGHT SIMULATOR	399
MULTIPLAN JUNIOR	559
QUICK MAILING	790
SIDEKICK	350
SUPERCALC 3	860
TAS-SIGN PC	370
TASPRINT PC	370
TASWORD+"MAIL MERGE"	420
TEXTOMAT	750
TURBO PROLOG	930
TURBO TUTOR	325
WORDSTAR	860
ZORLAND C. COMP	410

LIBRAIRIE

102 PROGRAMMES CPC	120
AMSTRAD EN FAMILLE	120
BIEN DEBUTER AVEC CPC	99
CLEFS AMSTRAD PCW	215
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU PCW	179
GRAND LIVRE MS DOS PC	149
GUIDE DU BASIC 2 PC	128

AMSTRAD TOP HITS

720 DEGRES	92/142	L'ANGE DE CRISTAL	142/200
ACE 2	92/142	L'ANNEAU DE ZENGARA	142/185
ADVANCE TACT.FIGHTER	87/138	L'OEIL DE SET	245/185
ALBUM DIGITAL	118/162	LA MARQUE JAUNE	245
ALBUM EPYX	118/189	LAST NINJA	92/142
ALIEN US	95/142	LAZER TAG	92/142
ALTERNATIVE WORLD GAMES	92/142	LES RIPOUX	122/192
AMSTRAD GOLD HITS 2	92/142	LORICIEL HITS 4	149/178
BARBARIAN	92/138	MACH 3	126/178
BASKET MASTER	87/142	MAD BALLS	87/142
BEST OF ELITE 2	92/142	MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
BIVOUAC	123/192	MALETTE JEUX FIL	192/242
BLOOD VALLEY	92/142	MASK 2	92/142
BOB MOR.CHEVALIERS	242/242	MATCH DAY 2	87/142
BOB MOR.ESPACE	242/242	MEURTRES EN SERIES	255/292
BOB MOR.JUNGLE	242/242	NAVY MOVES	87/142
BOB WINNER	139/168	OCEAN ALL STARS HITS 2	118/162
BOBSLEIGH	92/142	OCEAN STARS HITS 1	92/142
BUBBLE BOBBLE	92/142	OUT RUN	92/142
BUGGY BOY	92/142	OXPHAR	220
CALIFORNIA GAMES	92/142	PACK FIL 2	135/186
CAPTAIN AMERICA	92/142	PEPE BEQUILLE	142/192
CATCH 23	87/142	PEUR SUR AMYTIVILLE	125/165
CHOSE DE GROTEMBURG	132/172	PHARAON	135/192
CLASH	192	PIRATES	92/142
COBRA (LORICIEL)	126/175	PLATOON	87/142
COMBAT SCHOOL	87/142	PROHIBITION	118/192
DEATH OR GLORY	95/142	PSYCHOSOLDIER	87/142
DEATH WISH 3	89/142	QIN 145 242QUAD	178
ELITE 6 PACK 2	95/145	RAMPARTS	92/142
ELITE COLLECTION	159/179	RASTAN 142RX-220	142/178
ENTREPRISE	87/142	RYGAR	95/145
ERE HITS 1	145/225	SAPIENS	220/165
ERE HITS 2	142/223	SEPTEMBER	92/142
EXOLON	87/142	SIDE ARMS	92/142
F15 STRIKE EAGLE	95/145	SKAAL	142/192
FER ET FLAMMES	245	STIFFLIP AND CO	92/132
FIRETRAP	92/142	STREET SPORT BASKET	92/142
FORTERESSE	132/192	SUPER HANG ON	92/142
GAME SET MATCH	128/179	SUPER SKI	145/192
GAUNTLET 2	92/142	SUPER SPRINT	92/142
GRAND PRIX 500 CC	139/169	THEY SOLD A MILLION 3	92/142
GRYZOR	87/142	THUNDERCATS	87/142
GUADALCANAL	92/142	TOUR DE FORCE	92/142
GUERRE DES ETOILES	95/142	TRANTOR	95/145
HIT PACK 2	92/142	TRESORS DE US GOLD	115/189
IMAGINE ARCADE HITS	119/162	TRIVIAL POURSUIT	175/229
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142	TURLOGH LE RODEUR	242/242
INTERN.KARATE 2	92/142	VICTORY ROAD	87/142
IZNOGUD	192/242	WARLOCK	92/142
JACK THE NIPPER 2	87/142	WIZARD WARZ	92/142
JACKAL	87/142	WORLD LEADB.TOURN.	92/142
KONAMIS GREATEST HITS 1	92/142		

EDUCATIFS

COURS DE BASIC	225	MATHS 2E CYCLE 1	245
DECOUVERTE DE LA VIE	179	MATHS 2E CYCLE 2	195
ECRIRE SS FAUTES V.1	189	MATHS 3E	195
ECRIRE SS FAUTES V.2	189	MATHS 5E+4E	195
ENIGME A MADRID	225	MATHS 6E	195
ENIGME A MUNICH	225	MATHS-CM	195
ENIGME A OXFORD	225	OBJECTIF EUROPE 4-3E	179
EQUATIONS	195	OBJECTIF FRANCE 4-3E	179
FRANCAIS-CM	195	OBJECTIF MONDE 6E	179
GEOMETRIE	195	VISA PR HYDE PARK 6E	195

SUPER BUDGET K7 39 F

ACROJET	CONTAMINATION	PRODIGY	SIR LANCELOT
AMERICAS CUP	DONKEY KONG	PULSATOR	SPINDIZZY
BALLBLAZER	DRUID	RANARAMA	STAR STRIKE 2
CHOLO	ELECTRAGLIDE	RETURN TO OZ	STRIKE FORCE CO
COMBAT LYNX	FROST BYTE	SABOTEUR	SURVIVOR
	FUTURE KNIGHT	SIGMA 7	TEMPEST

AMM 02/88

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

NOUVEAU : Boutique à Nice "**HOLLYWOOD STARS**" 8, Bd Joseph Garnier

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT

DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

port logiciel jeux 15 F

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM

N° ET RUE

VILLE .... CODE POSTAL

Signature obligatoire

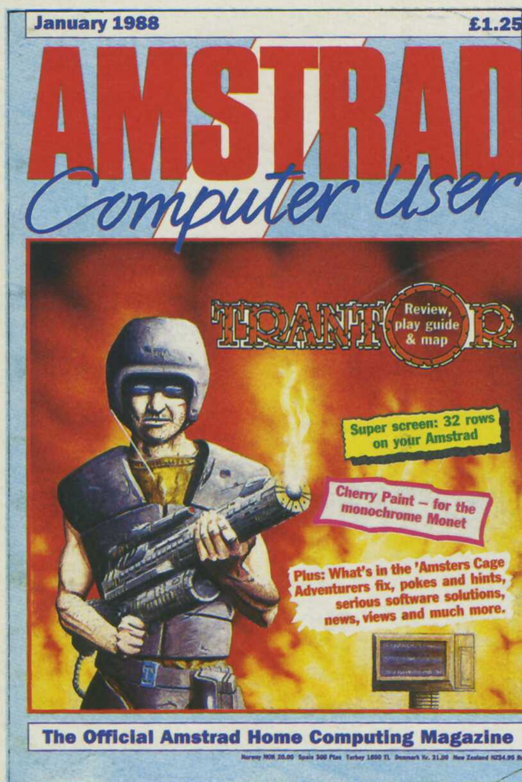
GAGNEZ DU TEMPS ! **Commandez par téléphone : 93 51 61 30**

Précisez pour quel ordinateur :

Disc ☐ K7 ☐

Budget suivant stock disponible

MAQUETTE REPRO-JM - NICE



ENGLISH MOUVEMENTS

Amstrad est une marque anglaise, l'auriez-vous oublié ? Probablement pas vu le nombre de programmes en anglais que vous avez tous en face de vous. Pourtant si, en France, l'Amstrad CPC représente un peu moins de 60 % du marché des micro-ordinateurs, il atteint difficilement les 20 % dans son pays d'origine. Mais que se passe-t-il donc chez Amstrad U.K. ?

Le BBC, l'Acorn, Archimède, les Sinclair et les Amstrad sont tous des produits de fabrication anglaise, autant vous dire qu'il y a de la concurrence ; d'autant plus que les firmes américaines (Commodore, Atari, IBM, etc.) sont très agressives sur ce marché. Conclusion : le monde de la micro-informatique est beaucoup plus actif Outre-Manche et même si Amstrad ne réalise pas de ventes exceptionnelles comme en France, la marque, ses utilisateurs et les éditeurs sont beaucoup plus dynamiques.

Les clubs

C'est un phénomène traditionnel beaucoup plus qu'une pratique réellement liée à la micro, mais toujours est-il que les clubs Amstrad anglais sont légions. C'est la base d'une dynamique des utilisateurs beaucoup plus importante.

Lorsque vous venez d'acheter un Amstrad, vous ne vous retrouvez plus seul devant votre machine à vous poser des questions ; vous adhérez à un club et vous rencontrez des spécialistes qui vous aident... Bref, l'utilité de ce genre d'initiative (créer un club !) n'est plus vraiment à démontrer.

En France aussi, il existe un certain nombre d'associations dédiées Amstrad, mais elles restent très silencieuses et Amstrad France ne les encourage pas beaucoup. Par contre, lorsqu'on ouvre n'importe lequel des journaux dédiés aux CPC anglais, on tombe nez-à-nez (sans possibilité de l'éviter !) avec une grosse page de pub décrivant les avantages de l'Amstrad User Club, le club tout à fait officiel d'Amstrad. Ici, on a déjà du mal à s'entendre avec Amstrad France pour utiliser un titre dans un journal, vous imaginez ce qu'il faudrait déployer comme efforts pour obtenir l'autorisation d'afficher dans la presse : « Mon club est le club officiel d'Amstrad »...

L'Amstrad User Club n'est pas un cas unique. Il existe de nombreuses petites associations en province, et notamment dans le centre du pays. Toutes proposent de nombreux services : aides aux utilisateurs, réductions sur le prix du matériel et du logiciel, forums divers, utilitaires maison, bulletins mensuels très bien documentés, etc.

C'est pourquoi, à côté de ces clubs, se développent de nombreux autres phénomènes : l'édition de programme du domaine public, l'organisation de festivals d'utilisateurs, la parution de fanzines et la création d'une multitude de petits services.

Parmi les services proposés, par l'entremise de petites annonces dans les journaux, on trouve de nombreuses offres de logiciels originaux à prix réduit (allant de la compta jusqu'à l'utilitaire qui permet de suivre de près les résultats des coupes de foot), de gadgets divers (allant de l'extension disque dur et du casque audio spécial jusqu'à la housse de protection et des disquettes multicolores) et de prestations (un Amstrad en arabe, impression laser, PAO, cours de programmation...).

Les freeware

Freeware, ça veut dire « logiciel libre »... libre de droit. Ce sont des programmes pour lesquels l'auteur n'attend pas de rémunération, donc qui ne sont pas édités et circulent librement et gratuitement entre les utilisateurs. Vous avez reconnu les fameux « domaine public » dont on vous a déjà parlé dans ce numéro. En France, on en trouve un grand nombre pour des machines comme les PC, les Mac et les Atari, mais pour Amstrad CPC, c'est le néant. Il y a bien un serveur (SM1) mais qui a un modem de téléchargement ? Levez le doigt...

Au perfide royaume d'Albion, plusieurs dizaines de petites sociétés et de clubs diffusent des freeware. Sur la même dis-

quette, que vous payerez entre 4 et 5 livres (40 et 50 F), vous trouverez des dizaines d'utilitaires, de jeux, de programmes éducatifs..., tout aussi valable que certains programmes commercialisés.
Quelques adresses vous sont fournies dans l'enquête sur les « dompu », notamment celle de Triple Zéro Services qui est une petite boîte disposant de plus de cent programmes CPC à vendre pour un prix très honnête. Vous pouvez leur écrire mais la meilleure solution, si les freeware vous intéressent, serait de vous rendre dans une des conventions Amstrad qui se déroulent régulièrement à Londres. On y trouve une quantité de petits clubs qui vendent la production de leurs auteurs à très bas prix... et elle ne manque pas toujours d'intérêt.
Fin février (les 28, 29 et 30), se déroulera, à Londres, l'Amstrad Computer Show, dans le grand hall du Alexandra Palace (ils ne se refusent rien !). Cette manifestation dont Ammag vous reparlera en détail, réunira tous les éditeurs, tous les clubs, toutes les choses qu'il faut connaître si l'on veut être un digne CPCiste. Mais ce n'est pas la seule manifestation dédiée à l'Amstrad, nous ne pouvons pas encore vous donner de date précise mais vous serez tenu au courant...

AMSTRAD™ COMPUTER SHOW

La presse

Bon, je ne vais pas trop insister sur le fait qu'Amstrad Computer User sous-titre son magasine « The official Amstrad Home Computing Magazine »... Il existe bien d'autres parutions anglaises qui ne portent pas ce label (mais qui s'appelle toutes Amstrad Machinchôse !). En fait, il existe beaucoup plus de revues dédiées à l'Amstrad qu'en France. On ne peut pas vraiment les dénombrer étant donné qu'il n'y a pas, en Angleterre, de réseau de distribution de presse centralisé comme chez nous. Chez les marchands de bonbons-journaux-médicaments-produits de beauté (hé oui, quatre en un !), il n'est pas rare de trouver une demi-douzaine de publications Amstrad. Disons-le tout de suite aucune ne vaut votre bon vieux Ammag !
Mais le phénomène intéressant, c'est qu'il n'y a, en fait, que quatre ou cinq publications classiques, disons fortunées pour être plus précis. Ces journaux, du même type que celui que vous êtes en train de lire, n'apporte pas vraiment un plus à la presse anglo-saxonne. Mais, par contre, le reste de la production se résume à de simples fanzines, des journaux écrits par des utilisateurs pour des utilisateurs. Ces publications, sans grands moyens financiers, ne parviennent pas toujours à survivre très longtemps. Mais elles sont pleines d'enseignements, de trucs pratiques, de programmes fabuleux... Bref, c'est là que je pompe tout mes articles ! Le prix de ces magazines est tout aussi dérisoire que leur présentation (le papier tâche les doigts !), entre 6 et 10 F. Dans leurs colonnes, on retrouve toutes les offres de services que j'ai déjà décrites. J'ai même remarqué que beaucoup n'hésitent pas à publier une liste d'experts volontaires du CPC, avec leurs numéros de téléphone, afin que d'éventuels débutants puissent les contacter.
Certains vont même jusqu'à réécrire la documentation d'un programme qu'ils ont eu du mal à utiliser. C'est le cas, par exemple, avec *Locoscript,* un traitement de texte pas toujours très clair. Un club a eu l'idée d'imprimer un petit fascicule qui résume et explique clairement les fonctions disponibles et donne des conseils d'utilisation. Ce livret se vend comme des petits pains !

Les réseaux

Bien avant que nos PTT nationaux ne se décident à tenter l'aventure du minitel, de nombreux utilisateurs de micro en Angleterre étaient déjà équipés d'un modem et communiquaient entre eux. Je me souviens que lorsque les ventes du BBC ont explosé (avec une émission de télé sur une chaîne du même nom !), les ventes des modems ont décuplé également. N'oublions pas que Microlink, un des plus grands constructeurs de modems pour micro, est une marque anglaise.
Avec Amstrad, le phénomène de la télécommunication n'a fait que s'accroître. Les micro-serveurs sont relativement nombreux. Les kids anglais y téléchargent des programmes, y discutent sur des forums... y font un petit peu ce que les abonnés d'un service comme Calvacom seraient censés faire en France. Mais la chose la plus extraordinaire, c'est que les utilisateurs se rencontrent par cet intermédiaire pour ensuite se brancher directement sur une ligne privée. « Tu te connectes sur mon micro à tel numéro et on fait une partie de Fly *Simulator II* ». Les gens s'échangent des programmes, des astuces de programmation ou d'utilisation, des recettes de cuisine (bof !), n'importe quoi... L'esprit de communication, que certains Français ont découvert avec le minitel et les serveurs roses, existe depuis des années au Royaume-Uni, et il est beaucoup plus créatif et intéressant. La connection à certains de ces serveurs est possible depuis la France mais reste excessivement onéreuse.
Les clubs, les freeware, les fanzines, les serveurs... Ça bouge quand même plus de l'autre côté du Channel. Je ne voudrais pas vous culpabiliser mais pourquoi vous, qui êtes si nombreux à utiliser le CPC, vous endormez-vous face à votre micro. Bon d'accord, je sais que ce n'est pas vrai que vous êtes des centaines à écrire des dompus, à faire des petits fanzines et à vous réunir le soir autour de votre bécane favorite ; mais faites-vous connaître, écrivez-nous, on ne peut pas vous inventer ! En attendant, vous pouvez toujours aller faire un tour à Londres, c'est un paradis de la micro... On y trouve en plus des soldes de logiciels époustouflantes.

Sumner Kagan

COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



N° 4 - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 8 - Help : le début avec Sorcery + Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



N° 9 - Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



N° 10 - Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 12 - Enquête ; des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



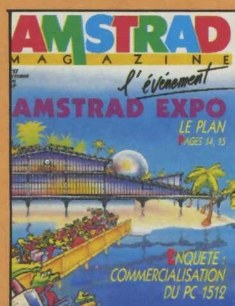
N° 14 - Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



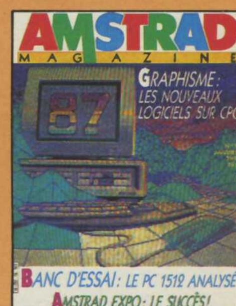
N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.



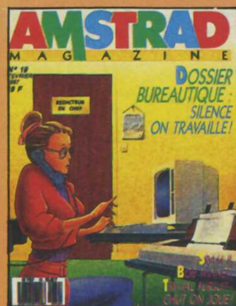
N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



N° 18 - Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.



N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal.



N° 21 - Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal, PCW Graph.



N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



N° 23 - Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.

ECTION ET COMMANDEZ
ETTES, RELIURES.











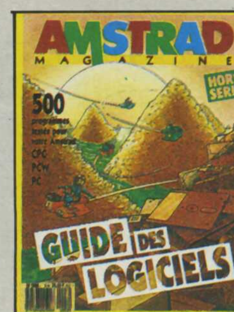




HS n° 1



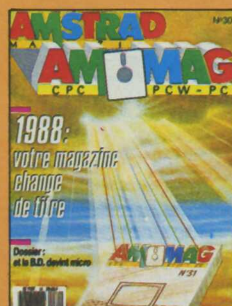
HS n° 2



HS n° 3

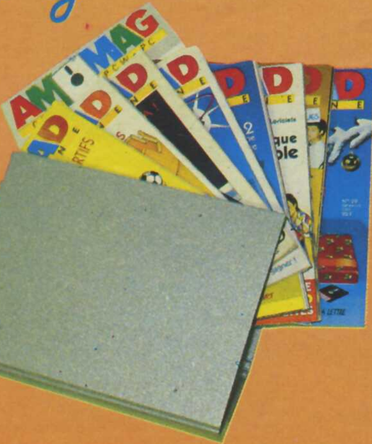


HS n° 4



N° 30 - Et la B.D. devint micro.

Reliez vos brochures



BASIGRAPH

ou tout ce qu'il faut savoir sur le Basic graphique

Pour conclure notre dossier traitant des sprites (n° 29), voici comme promis les listings sources commentés des routines binaires GET9800 et PSPR. De plus, nous avons jugé pertinent de regrouper ici, toutes les fonctions Basic se rapportant de près ou de loin au graphisme. Nous ferons de même pour les routines systèmes spécifiques.

Sont présentés ici, tous les mots-clés du Basic Amstrad ayant un rapport plus ou moins évident avec le graphisme. Ainsi, ne soyez pas étonnés de trouver ci-dessous des fonctions comme ABS ou des commandes comme Border. D'autre part, les mots-clés au 6128 sont catalogués à part, à la suite du premier tableau.

ABS(x) : fournit la valeur absolue de l'expression numérique x.

x AND y : effectue une opération « ET LOGIQUE » entre les deux opérandes. Le résultat d'une opération logique ne vaut 1 que si les deux conditions sont vraies.
0 AND 0 donne 0 ;
0 AND 1 donne 0 ;
1 AND 0 donne 0 ;
1 AND 1 donne 1.

ATN(x) : calcule l'arc tangente de l'expression numérique x. Le résultat peut être exprimé aussi bien en degrés qu'en radians.

BORDER x : définit la couleur du bord de l'écran. Si un deuxième paramètre « y » est adjoint, alors le bord clignotera selon les deux couleurs x et y, à la vitesse définie par la commande SPEED INK.

CINT(x) : convertit une valeur numérique quelconque en un entier compris entre −32768 et 32767, en arrondissant la valeur de x à l'entier immédiatement supérieur.

CLG : efface la fenêtre graphique en la ramenant à sa couleur de fond. Si un paramètre est spécifié après CLG (ex : GLG 2), celui-ci détermine la nouvelle couleur de fond pour la fenêtre graphique. Contrairement à CLS, la position du curseur texte n'est pas modifiée par la commande CLG.



CLS : efface l'écran texte ou la fenêtre d'écran texte dont le numéro (de 0 à 8) est spécifié (ex : CLS #2). En l'absence de paramètre, 0 est pris par défaut. Cette commande efface également l'écran graphique, si celui-ci est superposé à l'écran texte.

COS(x) : calcule le cosinus de l'expression numérique x. Le résultat peut être exprimé en degrés ou en radians (au choix).

CREAL(x) : convertit l'expression numérique x en nombre réel (fonction inverse de CINT).

DEF FN : définit une nouvelle fonction utilisateur. Exemple : DEF FNf(x) = COS(x) ; à chaque appel de la fonction FNf(x), par exemple y = FNf(2), la variable « y » prendra la valeur COS(2).

DEFINT : définit comme entière, les variables dont le nom commence par la (les) lettre(s) précisée(s). Par exemple : après un DEFINT a-z, l'ordinateur considère comme entières toutes les variables numériques de « a » à « z ».

DEFREAL : idem DEFINT, mais l'ordinateur considèrera les variables rencontrées comme étant réelles.

DEFSTR : idem DEFINT, mais

l'ordinateur considèrera les variables rencontrées comme étant des chaînes de caractères.

DEG : bascule le mode de calcul en degrés.

DRAW x, y : trace une ligne sur l'écran depuis le dernier point tracé jusqu'au point de coordonnées absolues x et y. Un troisième paramètre optionnel est possible, spécifiant alors la couleur du tracé.

Note : sur CPC 664 et 6128, un quatrième paramètre est également disponible, qui détermine le mode de traçage de la ligne (0 : normal, 1 : XOR, 2 : AND, 3 : OR).

DRAWR x, y : trace une ligne sur l'écran depuis le dernier point tracé jusqu'au point de coordonnées relatives x et y (voir plus loin la différence entre les coordonnées absolues et relatives). Comme pour DRAW, possibilité d'un paramètre couleur.

Note : comme pour DRAW, les CPC 664 et 6128 disposent du quatrième paramètre « mode ».

EXP(x) : calcule l'exponentielle de l'expression numérique x. L'exponentielle d'un nombre « n » est égale à « e » puissance « n ». « e » étant environ égal à 2.7182818 (le logarithme naturel de « e » est égal à 1).

FIX(x) : enlève la partie décimale de l'expression numérique x, en arrondissant x par défaut.

INK x, y : change la couleur de l'encre numéro x en lui affectant la couleur y. Un troisième paramètre z est possible, pour faire clignoter l'encre x selon les couleurs y et z, à la vitesse fixée par la commande SPEED INK.

INP(x) : lit la valeur contenue dans le port d'entrées-sorties d'adresse x.

INT(x) : arrondit au premier entier inférieur l'expression numérique x.

JOY(x) : lit l'état du joystick dont le numéro est indiqué par x (0 ou 1). Plusieurs résultats sont possibles :

1 : haut
2 : bas
4 : gauche
8 : droite
16 : tir 1
32 : tir 2

Des combinaisons sont bien sûr possibles ; ainsi la fonction JOY(0) renvoie la valeur 21, lorsque le joystick numéro 0 est en position haut/gauche, avec le bouton de tir 1 appuyé (les valeurs sont additionnées : $1+4+16=21$).

LOAD : cette commande permet le chargement en mémoire d'un programme Basic ou binaire, mais aussi d'une image écran. Dans ce dernier cas, la syntaxe est : LOAD « nom-de-l'écran », &C000. &C000 étant l'adresse hexadécimale du début de la mémoire écran (49152).



LOG(x) : calcule le logarithme naturel de l'expression numérique x, strictement supérieure à 0.

LOG 10(x) : calcule le logarithme en base 10 de l'expression numérique x, strictement supérieure à 0.

MAX(a, b,... z) : fournit la plus grande valeur de la liste spécifiée.

MIN(a, b,... z) : fournit la plus petite valeur de la liste spécifiée.

x MOD y : donne le reste de la division entière de x par y.

MODE x : modifie le mode écran en cours. x peut être égal à 0,1 ou 2.

MOVE x, y : déplace le curseur graphique au point de coordonnées absolues x et y.

Note : sur les CPC 664 et 6128, deux paramètres optionnels supplémentaires sont possibles ; le premier permet d'indiquer la couleur qui sera utilisée pour le prochain tracé ; le deuxième définit le mode de traçage (voir la commande DRAW).

MOVER x, y : déplace le curseur graphique au point de coordonnées relatives x et y (voir plus loin la différence entre les coordonnées relatives et absolues).

Même remarque que pour la commande MOVE.

NOT x : fournit le complément à 1 de l'argument x spécifié (en binaire, la fonction NOT correspond à une inversion de chacun des bits de l'argument x).

x OR y : effectue une opération OU LOGIQUE entre les expression x et y.

0 OR 0 donne 0 ;
0 OR 1 donne 1 ;
1 OR 0 donne 1 ;
1 OR 1 donne 1.

ORIGIN x,y : établit le point d'origine du curseur graphique aux coordonnées absolues x et y. Quatre paramètres supplémentaires sont également possibles pour définir la taille de la fenêtre graphique.

OUT x,y : envoie la valeur entière « y » dans le port d'entrées-sorties d'adresse x.

PAPER x : établit la couleur du fond pour les caractères.

PEN x : établit la couleur d'écriture des caractères.

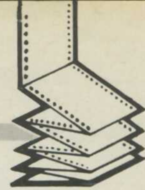
PI : fournit la valeur du nombre PI, avec 8 décimales.

PLOT x, y : affiche en mode graphique, un point de coordonnées absolues x et y ; possibilité d'un troisième paramètre couleur.

Note : sur CPC 664 et 6128, un quatrième paramètre « mode » est possible (voir la commande DRAW).

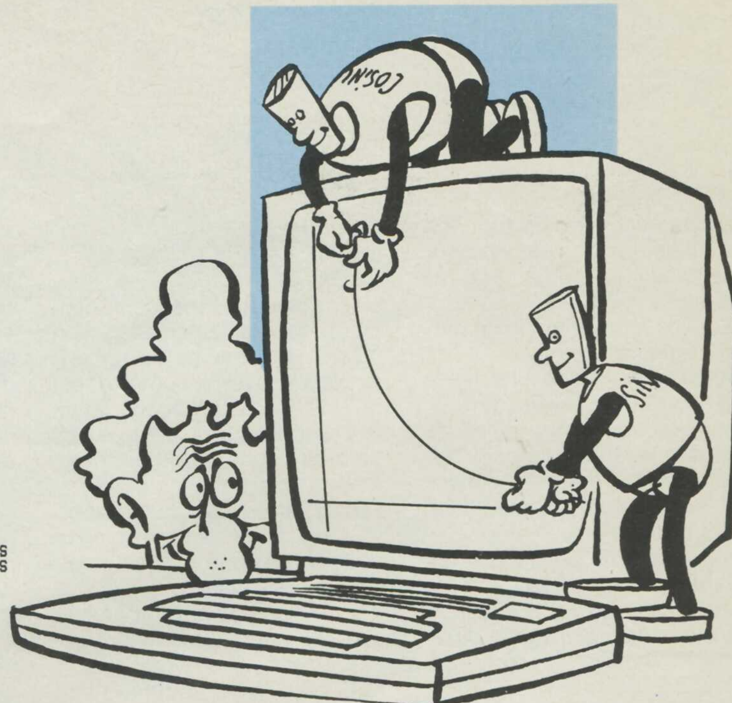
PLOTR x, y : affiche un point de coordonnées relatives x et y ; un troisième paramètre couleur est possible. Même remarque que pour PLOT.

RAD : bascule le mode calcul de l'ordinateur en radians plutôt qu'en degrés.



```
.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

;
;
        ORG   #9800
FLAG    EQU   #97F9
VARIA   EQU   #97FA
SPRTAB  EQU   #97FC
DEBTAS  EQU   #97FE
;
        ENT   $
        CP    3              ; TROIS PARAMETRES
        JR    NZ,COMBIEN     ; SINON INITIALISATION
        LD    B,(IX+0)       ; B = HAUTEUR
        LD    C,(IX+2)       ; C = LARGEUR
        LD    A,(IX+4)       ; NUMERO DE LUTIN
        PUSH  AF             ; SAUVEGARDE LE No
        PUSH  BC             ; SAUVEGARDE
        LD    HL,#C000       ; DEBUT ECRAN
ADD     CALL  #BC26          ; LIGNE SUIVANTE
        DJNZ  ADD            ; JUSQU'A B=0
        POP   BC             ; RECUPERATION
        PUSH  BC             ; RE-SAUVEGARDE
        LD    DE,(SPRTAB)    ; DE=FIN DE LA TABLE DE CONFIGURATION
        DEC   DE             ; POUR DELIMITER
        INC   B              ; POUR SAUVER LIGNE 0 AUSSI
TRANS   PUSH  BC             ; SAUVE
        LD    B,0            ; B=0 POUR LDDR
        ADD   HL,BC          ; C=LONGUEUR A TRANSFERER
        DEC   HL             ; POUR SAUVER OCTET 0 AUSSI
        LDDR                 ; LIGNE ECRAN- DANS DE-
        INC   HL             ; CORRECTION
        CALL  #BC29          ; LIGNE PRECEDENTE
        POP   BC             ; SUR B LIGNES
        DJNZ  TRANS          ; ETC...
        LD    (SPRTAB),DE    ; SAUVEGARDE DE L'ADRESSE DE DEPART TCS
        LD    HL,(VARIA)     ; HL = POSITION SPRITE SUIVANT DANS TAS
        POP   BC             ; INITIALISATION DES ATTRIBUTS
        POP   AF             ; RESTITUTION DU NUMERO
        LD    (HL),A         ; No DU SPRITE
        INC   HL             ; AVANCE
        LD    (HL),E         ; OMS POSITION DANS TCS
        INC   HL             ; AVANCE
        LD    (HL),D         ; OPS POSITION DANS TCS
        INC   HL             ; AVANCE
        LD    (HL),C         ; LONGUEUR DU SPRITE
        INC   HL             ; AVANCE
        LD    (HL),B         ; HAUTEUR DU SPRITE
        INC   HL             ; AVANCE
        LD    B,A            ; No DE SPRITE DANS B
        LD    DE,#9900       ; DEBUT RAM DE SAUVEGARDE ECRAN
HIGHER  INC   D              ; UNE PAGE PLUS LOIN
        DJNZ  HIGHER         ; EN FONCTION DU No
        LD    (HL),E         ; OMS POSITION DANS TSS
        INC   HL             ; AVANCE
        LD    (HL),D         ; OPS POSITION DANS TSS
        INC   HL             ; AVANCE
        INC   HL             ; DEUX OCTETS POUR ADRESSE ECRAN
        INC   HL             ; PREPARATION PROCHAIN
        LD    (VARIA),HL     ; SAUVEGARDE ADRESSE TAS
        RET                  ; RETOUR AU BASIC
;
COMBIEN CP    1              ; SI CALL D'INITIALISATION
        RET   NZ             ; SINON C'EST DU BLUFF
        LD    A,(IX+0)       ; ALORS CALCUL
        LD    HL,MESERR      ; HL = MESSAGE D'ERREUR
        CP    #0D            ; NUMERO SUPERIEUR A 12
        JR    NC,ERREUR      ; ALORS PAS BON
        LD    B,A            ; B = A
        SLA   A              ; A=2*A
        JR    C,ERREUR       ; SI DEBORDEMENT ALORS ERREUR
        SLA   A              ; ET ENCORE
```



```
        JR    C,ERREUR       ; UNE FOIS
        ADD   A,B            ; A=5*A
        JR    C,ERREUR       ; SAUF SI ERREUR PAR MANQUE DE PLACE
        SLA   A              ; A=A*2
        LD    HL,FLAG        ; HL=DEBUT DE LA TABLE DES ATTRIBUTS
        LD    E,A            ;
        LD    D,0            ; DE=A
        SBC   HL,DE          ; HL POINTE SUR LA TABLE
        LD    (VARIA),HL     ; DEBUT TAS
        LD    (SPRTAB),HL    ; FIN TCS
        LD    (DEBTAS),HL    ; DEBUT TAS ET FIN TCS
        RET                  ; RETOUR SANS ENCOMBRE AU BASIC
ERREUR  LD    (FLAG),A       ; FLAG INITIALISE EN CAS DE CARRY
ERREUR1 LD    A,(HL)         ; EDITION DU MESSAGE
        OR    A              ; SORTIE SI 0
        RET   Z
        CALL  #BB5A          ; ECRIT LE CARACTERE DE A
        INC   HL             ; INCREMENTATION DU POINTEUR
        JR    ERREUR1        ; ON CONTINUE
MESERR  DEFM  MOINS DE SPRITES SVP!
        DEFB  #00

Text:30965        End:33058        2093 Bytes
Hmem:38201
```

ROUND(x, y) : arrondit l'expression numérique x au nombre de chiffres après la virgule indiqué par y. Le paramètre y peut être omis.

SAVE : même remarque que pour LOAD. Pour sauver une image écran sur cassette ou disquette, faire SAVE « nom de l'écran »,b,&C000,&4000.

SGN(x) : donne le signe de l'expression numérique x ; fournit − 1 si x est négatif, 0 si x est nul, et 1 si x est positif.

SIN(x) : calcule le sinus de l'expression numérique x. Le résultat peut être exprimé en radians ou en degrés.

SPEED INK x, y : permet d'établir la vitesse de clignotement des encres et du bord. Les paramètres x et y sont exprimés en cinquantième de seconde.

SQR(x) : calcule la racine carrée de l'expression numérique x.

SYMBOL x, y1, y2,..., y8 : permet de redéfinir la matrice des caractères alphanumériques de l'Amstrad.

SYMBOL AFTER x : à l'initialisation, l'Amstrad dispose de 16 caractères redéfinissables (codes ASCII de 240 à 255). La commande SYMBOL AFTER permet de redéfinir jusqu'à 224 caractères (de 32 à 255).

Note : SYMBOL AFTER 256 n'autorise aucune définition de caractères, et libère une place mémoire supplémentaire de 128 octets.

TAG : écrit un caractère alphabétique, ou une chaîne de caractères à la position courante du curseur graphique.

TAGOFF : annule l'effet de la commande TAG.

TAN(x) : calcule la tangente de l'expression numérique x, le résultat pouvant être exprimé en degrés ou en radians.

TEST(x, y) : détermine la couleur du point de coordonnées absolues x et y, sans changer la position du curseur graphique.

TESTR(x, y) : détermine la couleur du point de coordonnées relatives x et y, sans changer la position du curseur graphique (voir plus loin la différence entre coordonnées absolues et relatives).

x XOR y : effectue une opération OU EXCLUSIF entre les deux opérateurs x et y.
0 XOR 0 donne 0 ;
0 XOR 1 donne 1 ;
1 XOR 0 donne 1 ;
1 XOR 1 donne 0.

XPOS : fournit la position du curseur graphique sur l'axe horizontal (x).

YPOS : fournit la position du curseur graphique sur l'axe vertical (y).

```
.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

;
;
         ORG  #9800
FLAG     EQU  #97F9
VARIA    EQU  #97FA
SPRTAB   EQU  #97FC
DEBTAS   EQU  #97FE
;
         ENT  $
         CP   4              ; QUATRE PARAMETRES
         RET  NZ             ; SINON ON SORT
         LD   A,(IX+0)       ; A=TYPE
         LD   (TYPE),A       ; MODE SAUVE
         LD   L,(IX+2)
         LD   H,(IX+3)       ; ORDONNEE DANS HL
         LD   E,(IX+4)
         LD   D,(IX+5)       ; ABSCISSE DANS DE
         LD   A,(IX+6)
         LD   (NO),A         ; NUMERO DANS A SAUVE
         PUSH HL
         PUSH DE             ; COORDONNEES SAUVEES
         CALL #BD19          ; SYNCHRONISATION AVEC BALAYAGE
         LD   A,L            ; A=ORDONNEE
         CP   199            ; TEST DEBORDEMENT
         JR   NC,SORS        ; SORTIE SI SORTIE
         LD   (YY),A         ; SAUVEGARDE ORDONNEE
         LD   A,E            ; ABSCISSE REELLE DANS E
         CP   159            ; TEST DEBORDEMENT
         JR   NC,SORS        ; IDEM PLUS HAUT
         LD   (XX),A         ; SAUVEGARDE ABSCISSE
         POP  DE
         POP  HL             ; RESTITUTION COORDONNEES
         CALL #BC1D          ; HL=EMPLACEMENT MEMOIRE EN FONCTION
         LD   (ECRAN),HL     ; DE X ET DE Y
         LD   HL,(DEBTAS)    ; HL=DEBUT DE TABLE DES ATTRIBUTS
         LD   DE,9           ; NOMBRE D'ATTRIBUTS PAR LUTIN
         LD   A,(NO)         ; NUMERO+MODE D'EXTRACTION DANS A
         AND  #F             ; IDENTIFICATEUR DANS A
         LD   B,A            ; PUIS DANS B
CHERCHE  LD   A,(HL)         ; NUMERO DANS TABLE
         OR   A              ; EGAL 0
         JR   Z,SORS1        ; ALORS FIN CAR SPRITE INCONNU
         CP   B              ; BON LUTIN
         JR   Z,BONADRES     ; ALORS HL POINTE BIEN
         ADD  HL,DE          ; SINON LUTIN SUIVANT
         JR   CHERCHE
SORS     POP  DE
         POP  HL             ; DEPILAGE DES COORDONNEES
SORS1    RET                 ; ET RETOUR
BONADRES INC  HL             ; SAUT DE L'IDENTIFICATEUR
         LD   E,(HL)
         INC  HL
         LD   D,(HL)         ; POSITION DU LUTIN DANS TCS
         LD   (SPRTAB),DE    ; SAUVEE
         INC  HL
         LD   C,(HL)         ; LARGEUR MAXI
         INC  HL
         LD   B,(HL)         ; HAUTEUR MAXI
         INC  HL
         LD   E,(HL)
         INC  HL
         LD   D,(HL)         ; DE=POSITION DANS TSS
         INC  HL
         LD   A,(NO)
         AND  #40            ; SI BIT 6=0
         JR   Z,CONT         ; SUITE
DESTRU   LD   A,0            ; SINON DESTRUCTION DE L'ANCIENNE
         LD   (HL),A         ; SAUVEGARDE
         INC  HL             ; PAR INITIALISATION ADRESSE
         LD   (HL),A         ; ECRAN PUIS
         RET                 ; RETOUR
CONT     PUSH HL             ; SAUVEGARDE DE L'ADRESSE DANS LA TAS
         LD   A,(HL)         ; SI L'ADRESSE DE RESTITUTION
         INC  HL
         LD   H,(HL)         ; SUR L'ECRAN
         LD   L,A
         OR   H              ; EST NULLE
         JR   Z,REMETPA      ; ALORS PAS DE TRANSFERT
         PUSH DE
         EX   DE,HL          ; SINON ANCIENNE
         PUSH BC             ; SURFACE ECRAN
         CALL RAMECR         ; REMISE EN PLACE
         POP  BC             ; AVEC CONSERVATION DES PARAMETRES
         POP  DE             ; A REUTILISER
REMETPA  LD   A,(NO)         ; TEST SI REAFFICHAGE
         AND  #C0            ; EN FONCTION DU BIT 7
         JR   Z,SORSPA       ; SI OUI ON POURSUIT
         POP  HL             ; SINON ON EXECUTE
         JR   DESTRU         ; COMME PLUS HAUT
SORSPA   LD   HL,(ECRAN)     ; SAUVEGARDE DE LA PARTIE D'ECRAN
         PUSH HL             ; SITUEE SOUS LE LUTIN
         PUSH BC
         CALL ECRRAM         ; DANS LA TSS
         POP  BC
         POP  DE
         POP  HL             ; ET REACTUALISATION DE LA TAS
         LD   (HL),E
         INC  HL
         LD   (HL),D         ; OPEREE
         LD   HL,(SPRTAB)    ; HL=POSITION DANS TCS
         LD   DE,(ECRAN)     ; DE=POSITION A L'ECRAN
         LD   A,(XX)         ; TEST DE SORTIE
         ADD  A,C
         ADD  A,C            ; DE L'ECRAN
         CP   159
         JR   NC,SORS1       ; POUR LA LONGUEUR
         LD   A,(YY)         ; TEST DE SORTIE D'ECRAN
         CP   B              ; POUR LA HAUTEUR
         JR   C,SORS1        ; SI TOUT EST OK
SUIT     LD   A,(TYPE)       ; MODE D'AFFICHAGE
         OR   A
         JR   Z,TRANS0       ; SI MODE 0
         CP   3
         JR   Z,RAMECR       ; SI MODE 3
         CP   1
         LD   A,#B6
         JR   Z,METOP        ; SI MODE 1 ALORS OR
         LD   A,#AE          ; SINON MODE 2 AVEC XOR
METOP    LD   (OPER),A       ; ROUTINE
TRANS    PUSH BC
         LD   B,0
         PUSH DE             ; DE TRANSFERT
LIGNE    LD   A,(DE)
OPER     OR   (HL)
         LD   (DE),A
         INC  HL
         INC  DE             ; DU LUTIN
         DEC  C
         JR   NZ,LIGNE
         POP  DE
         EX   DE,HL          ; EN MODE 1 OU 2
         CALL #BC26
         EX   DE,HL
         POP  BC
         DJNZ TRANS
         RET                 ; DE RAM VERS L'ECRAN
;
;
RAMECR   PUSH BC             ; MEME QUE CI DESSUS
         LD   B,0
         PUSH DE
         LDIR
         POP  DE
         EX   DE,HL
         CALL #BC26
         EX   DE,HL
```



```
         POP  BC
         DJNZ RAMECR
         RET                 ; EN MODE 3
;
TRANS0   PUSH BC             ; MEME QUE CI DESSUS
         LD   B,0
         PUSH DE
LIGNE0   LD   A,(HL)
         OR   A
         JR   Z,PAF
         LD   (DE),A
PAF      INC  HL
         INC  DE
         DEC  C
         JR   NZ,LIGNE0
         POP  DE
         EX   DE,HL
         CALL #BC26
         EX   DE,HL
         POP  BC
         DJNZ TRANS0
         RET                 ; EN MODE 0
;
ECRRAM   PUSH BC             ; TRANSFERT DE L'ECRAN
         LD   B,0
         PUSH HL
         LDIR
         POP  HL
         CALL #BC26
         POP  BC
         DJNZ ECRRAM
         RET                 ; EN RAM
;
TYPE     DEFB
NO       DEFB
ECRAN    DEFW
XX       DEFW
YY       DEFW
```

Fonctions graphiques propres aux CPC 664 et 6128

COPYCHR # $ (#x) : lit le caractère alphanumérique situé en dessous de la position du curseur ; le paramètre x représente un numéro de canal (obligatoire).
CURSOR x, y : active ou désactive le curseur système lors d'un INKEY#. Le paramètre y est optionnel ; le paramètre x peut prendre les valeurs 0 ou 1.
FILL x : remplit une surface fermée dans la couleur x, depuis la position actuelle du curseur graphique. Si le remplissage commence sur un point déjà allumé, rien ne se passe.
FRAME : permet de synchroniser l'affichage vidéo avec le retour du rayon de balayage du contrôleur vidéo. Cette fonction permet d'éviter de désagréables effets optiques, au détriment de la rapidité.
GRAPHICS PAPER x : détermine l'encre du fond graphique, qui sera pris en compte par défaut lors d'une commande CLG.
GRAPHICS PEN x : précise l'encre d'écriture graphique pour le dessin des lignes et des points. Un second paramètre y, égal à 0 ou à 1, indique le mode du fond, à savoir transparent (1) ou opaque (1).
MASK x,y : permet de tracer des lignes en pointillés. Le paramètre x, traduit en binaire, indique quels bits par octet seront allumés dans la ligne. Le paramètre « y » détermine si le premier point doit être tracé (1) ou non (0). Remarque : certaines commandes Basic propres aux CPC 664 et 6128, peuvent être très facilement émulées sur un 464, par un simple appel à des routines systèmes :
FRAME : CALL &BD19
CURSOR 0 : CALL &BB84
CURSOR 1 : CALL &BB81
D'autres fonctions peuvent également être simulées via les routines systèmes, à condition d'utiliser le langage machine pour transmettre à celles-ci, les différents paramètres nécessaires à leur bon fonctionnement. Soit les adresses système et les conditions d'entrée ou de sortie :

> COPYCHR$: CALL &BB60
> En sortie, A contient le code ASCII du caractère, s'il a été reconnu.
>
> GRAPHICS PAPER : CALL &BBDE
> En entrée, A contient la couleur d'écriture.
>
> GRAPHICS PEN : CALL &BBE1
> En entrée, A contient le numéro de la couleur.

Spécialement destinée aux possesseurs de CPC 464, voici une minuscule routine en langage machine qui permet le tracé de lignes en n'importe quel mode graphique. Pour l'utiliser, il suffit de taper CALL adresse, mode, avec mode défini comme suit :
mode = 0 : normal (forçage)
mode = 1 : XOR
mode = 2 : AND
mode = 3 : OR
Toute autre valeur de « mode » provoquerait un retour immédiat au Basic, sans aucune action.

Voici le listing assembleur de la routine, ainsi qu'un chargeur Basic pour ceux qui ne disposeraient pas d'un assembleur :

```
ORG #A000
ENT $
;
DEB LD A,(IX + #00) ; récupération de « mode »
CP #04 ; vérification
RET NC ; valeur erronée : retour !
JP #BC59 ; saut à la routine BC59
```

```
10' Chargeur Basic
20 INPUT "Adresse d'implantation:", ad
30 MEMORY ad-1
40 FOR i=0 TO 8:READ a$: POKE ad+i,VAL("&"+a$): NEXT i
50 DATA DD,7E,00,FE,04,DO, C3,59,BC
```

Remarque : la routine proposée ci-dessus est entièrement relogeable, c'est-à-dire qu'elle peut être implantée n'importe où en mémoire. Une fois appelée par CALL ad,mode, elle reste effective jusqu'à l'intervention d'un autre mode. Amusez-vous bien !

S. Schreiber



ORDIVIDUEL

2 boutiques spécialisées Amstrad

PROFESSIONNELLE : 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - **(1) 43.28.00.71**
FAMILIALE : 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - **(1) 43.28.22.06**
ouvert du mardi au vendredi 10 h 30-13 h et 15 h-19 h le samedi 10 h 30-19 h

ORDIVIDUEL

Produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

- □ stylo optique (disquette) .... 495 F
- □ stylo optique (cassette) .... 445 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitalier toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

- □ scanner graphique "DART" .... 790 F

PROMOTION

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC



Grâce à cet interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de T.V.

- □ interface T.V. .... ~~1480 F~~ / **1190 F**
- □ interface T.V. avec télécommande .... 1690 F

- □ disq. 3" .... 31 F
- □ disq. 3" (par 10) .... 275 F
- □ disq. 5"1/4 (par 10) .... 90 F
- □ cassettes vierges (par 10) .... 80 F



cadeau
1 joystick
4 logiciels

CPC 6128 couleur + imprimante

4495 F

- □ CPC 464 monochrome .... 1990 F
- □ CPC 464 couleur .... 2990 F
- □ CPC 6128 monochrome .... 2990 F

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant directement de votre T.V. Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

- □ digitaliseur ARA CPC .... 990 F
- □ digitaliseur ARA PC .... 2335 F

Câble imprimante AMSTRAD

Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".

- □ câble imprimante CPC .... 150 F
- □ câble imprimante PC .... 195 F

Rallonge alimentation + vidéo

- □ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 .... 130 F
- □ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 .... 180 F
- □ housse pour moniteur + clavier (préciser coul. ou monoc.) 175 F
- □ ruban imprimante DMPI (par 2) .... 198 F
- □ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
- □ adaptateur peritel tous CPC .... 490 F

"Il ne lui manque que la parole, synthe, VOICI la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

- □ synthétiseur vocal .... 550 F
- □ 7 logiciels vocaux sur disquette .... 195 F

- □ PCW 9512 .... 6510 F
- □ PCW 8256 .... 4750 F
- □ PCW 8512 .... 5925 F

- □ imprimante DMP 2160 .... 1690 F
- □ interface RS232 pour CPC .... 590 F
- □ souris par CPC .... 690 F
- □ interface RS232/centronic PCW .... 690 F
- □ 2e lect. disq. CPC .... 1590 F
- □ 2e lect. disq. PCW .... 1990 F
- □ scanner PCW .... 895 F
- □ magnétophone CPC (avec câble) .... 340 F
- □ câble magnétophone CPC .... 50 F
- □ digitaliseur PCW .... 1390 F
- □ tablette grafpad PCW .... 1850 F
- □ tablette grafpade PC .... 2495 F
- □ joystick PRO 5000* .... 170 F

PC 1640 la gamme complète

- □ PC 1640 SD monochrome... 6510 F
- □ PC 1640 SD couleur... 9999 F
- □ PC 1640 DD monochrome .. 7690 F
- □ PC 1640 DD couleur ... 11250 F
- □ PC 1640 HD 20 monochrome 11250 F
- □ PC 1640 HD 20 couleur... 14800 F

LOGICIELS CPC

	C	D
3D grand prix	□105 F	□145 F
airwolf II	□115 F	□155 F
album ubi	□199 F	□255 F
amstrad à la maternelle		□275 F
gold hits II	□115 F	□160 F
anales de rome	□195 F	□255 F
assimil anglais	□555 F	□599 F
astérix chez rahazade		□199 F
astérix potion magique	□165 F	□205 F
autoforma. assembl.	□195 F	□295 F
barbarian	□100 F	□140 F
bataille pour R.F.A.	□195 F	□255 F
beste of élite vol. 1		□155 F
beste of élite vol. 2		□150 F
birdie	□145 F	□180 F
bivouac	□120 F	□195 F
blueberry le spectre		□199 F
bob morane chevalerie	□255 F	□255 F
bob morane jungle	□255 F	□255 F
bob morane science fic.	□255 F	□255 F
bridge	□270 F	□295 F
bruce lee	□105 F	□160 F
bubble ghost	□145 F	□185 F
budget familial	□160 F	□199 F
calcumat		□390 F
canadair	□115 F	□160 F
carré d'as		□195 F
clash		□185 F
colossus chess 4	□110 F	□150 F
crafton et xunk	□145 F	□199 F
crazy car	□135 F	□185 F
D.A.M.S.	□295 F	□395 F

	C	D
dadi's guitar		□360 F
dame scanner	□140 F	□180 F
datamat		□390 F
dbase II		□790 F
chiffres et lettres	□195 F	□280 F
english orth. gram.		□255 F
discology		□350 F
e.x.i.t.		□210 F
écrire sans faute		□215 F
ère hits vol. 1	□160 F	□230 F
ère hits vol. 2	□155 F	□235 F
f15 strike eagle	□115 F	□165 F
fer et flammes (2 disq.)		□295 F
fighter pilot	□105 F	□150 F
flash	□140 F	□180 F
floopy (magazine)		□ 75 F
foot	□160 F	□180 F
forteresse	□135 F	□190 F
français cm	□180 F	□220 F
français sons ce1-ce2		□220 F
frank bruno's boxing	□100 F	□145 F
games set et match	□145 F	□190 F
gauntlet II	□120 F	□170 F
géographie		□220 F
grand prix 500	□150 F	□180 F
graphic city	□150 F	□195 F
grapho		□299 F
heartland	□100 F	□155 F
hit n° 1 loriciels	□160 F	□199 F
hit n° 2 loriciels	□160 F	□199 F
hit n° 3 loriciels	□160 F	□195 F
hit n° 4 loriciels	□155 F	□195 F

	C	D
hit n° 5 loriciels	□160 F	□199 F
hit pack II	□105 F	□145 F
imagine's arcade hits	□125 F	□175 F
indiana jones	□115 F	□165 F
iznogoud	□195 F	□255 F
k.y.a.	□140 F	□199 F
kentel 2		□690 F
kid kit	□285 F	□285 F
ange cristal (craft. II)	□125 F	□199 F
l'anneau de zengara		□235 F
la bataille des brevets	□225 F	□225 F
la chose de grotemburg		□190 F
la cuisine française		□215 F
la mascotte (luky luke)		□175 F
la solution		□790 F
last mission	□140 F	□195 F
leader board	□115 F	□155 F
les dieux de la mer	□130 F	□195 F
fortunes du foot ball	□195 F	□245 F
les meilleurs au monde	□125 F	□195 F
les passagers du vent II	□295 F	□295 F
les ripoux	□120 F	□195 F
trésors d'U.S. gold	□110 F	□175 F
les voleurs du temps		□250 F
loto	□155 F	□190 F
loto sportif		□220 F
m.a. base	□165 F	
macadam bumper	□145 F	□235 F
magnificient 7		□205 F
marche à l'ombre	□150 F	□199 F
mastercalc (pour 6128)		□300 F
masterfile (pour 6128)		□360 F

	C	D
maths 3 (alg. 3e)	□170 F	□199 F
maths 4 (alg. 4e)	□170 F	
maths 5 (alg. 5e)	□170 F	
maths 5-4 (alg. 5-4e)		□200 F
maths 6 (alg. 6e)	□170 F	□200 F
maths cm		□260 F
mentel		□545 F
mewilo		□220 F
micro scrabble	□220 F	□265 F
missions en rafale	□155 F	□199 F
monopoly	□199 F	□245 F
multiplan		□499 F
music pro		□350 F
nitrogl. luky luke		□185 F
out run	□115 F	□160 F
pastel		□690 F
pegasus bridge (fr.)	□195 F	□385 F
pentel		□1390 F
pépé béquille		□199 F
peur sur amityville		□210 F
pharaon	□140 F	□199 F
prohibition	□125 F	□195 F
quin		□250 F
quad	□150 F	□199 F
rally 2	□160 F	□195 F
relief action	□160 F	□199 F
road runner	□105 F	□155 F
rx 220	□150 F	□199 F
rygar	□120 F	□170 F
sapiens	□100 F	□150 F
sélection or loriciels	□100 F	□150 F
silent service	□110 F	□160 F

	C	D
sorcerer lord	□195 F	□255 F
space moving	□295 F	□395 F
starglider	□180 F	□250 F
strangeloop	□110 F	□155 F
strike force harrier	□100 F	□145 F
subterranean striker		□150 F
super pac (pacman)	□105 F	□150 F
super ski	□150 F	□195 F
superpaint		□250 F
tasword (pour 464)		□260 F
tasword-mail. (6128)		□360 F
tennis 3d	□160 F	□160 F
textomat		□390 F
advanced art studio		□240 F
advanced music syst.		□275 F
the eidolon	□105 F	□150 F
the eye	□120 F	□175 F
the guild of thieves		□199 F
top gun	□110 F	□140 F
top secret		□230 F
trivial pours. 6000 qst.		□325 F
truvial pours. junior	□225 F	□240 F
tuer n'est pas jouer	□120 F	□170 F
turlogh le rodeur	□250 F	□250 F
uchi mata	□115 F	□145 F
valeur plus 1.2		□365 F
valise fil 1	□149 F	□195 F
valise fil 2	□195 F	□245 F
vestoria 3d		□410 F

LIVRES

- □ 102 pro./amastrad cpc .. 135 F
- □ amstrad explore .... 108 F
- □ amstrad ouvre-toi .... 99 F
- □ débuter avec cpc 6128 .. 99 F
- □ clefs pour amstrad T1 ... 140 F
- □ clefs pour amstrad T2 ... 155 F
- □ cp/m + amstrad cpc, pcw 100 F
- □ graphismes-sons du cpc 129 F
- □ je débute basic amstrad 96 F
- □ bible du programmeur cpc 249 F
- □ la découverte de l'amstrad 115 F
- □ basic bout des doigts cpc 149 F
- □ le livre de l'amstrad ..... 120 F
- □ le livre lecteur disq. cpc .. 149 F
- □ le tour de l'amstrad cpc ... 96 F
- □ routines de l'amstrad cpc 149 F
- □ logo sur cpc .... 149 F
- □ multiplan sur amstrad ... 207 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

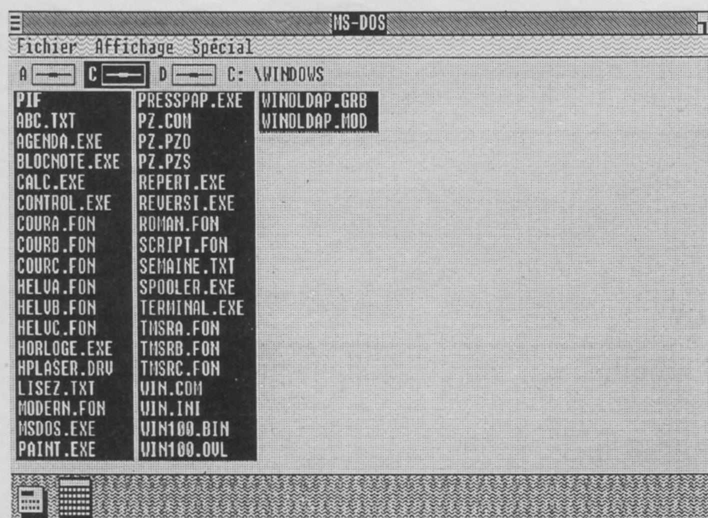
NOM ____________ ORDINATEUR : □ PC 1512 □ 6128 coul. □ 6128 mono. □ 464 coul. □ 464 mono. □ 8256 □ 8512

ADRESSE ____________ TÉL. ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : □ chèque / □ mandat / □ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES. □

PIZAZZ : LA RECOPIE D'ECRAN

Le "hardcopy" d'écran sur PC est chose aisée (lorsque le logiciel n'est pas protégé...). Par contre, les résultats ne sont pas toujours à la hauteur de l'image affichée et de vos espérances. Pour imprimer de façon fidèle les 64 teintes de base disponibles en EGA, Pizazz dispose de 30 grisés et trames en noir et blanc (imprime également en couleurs). Résident en mémoire, Pizazz est accessible à tout moment et, à la fin de l'impression, retourne dans l'application en cours. La reproduction des écrans fonctionne également sous Windows. Pizazz "lisse" les pixels à l'impression et atténue les damiers (dans le cas d'agrandissements). Vendu au prix de 910 francs HT, Pizazz, distribué par les éditions de la Boyère, peut être la solution à vos problèmes de Hcopy. Il fonctionne sur tous PC et compatibles (cartes EGA, CGA, monochromes...) et plus de 140 imprimantes.
A noter que les Editions de la Boyère proposent également une disquette comprenant quatre programmes à utiliser en complément de Pizazz : PCZTCX convertit les fichiers PIZAZZ.PZT au format PCX de PC Paintbrush, en fichier Pagemaker.TIFF ; PZTPRINT permet l'impression différée de un ou plusieurs fichiers PZT en mode Batch et enfin PZTVIEW permet la visualisation (utile notamment pour la détermination et le changement de paramètres) de fichiers.PZT. (cette disquette n'est disponible que pour les utilisateurs de Pizazz). Editions de la Boyère, 06560 Valbonne. Tél. (16) 93.65.26.86.



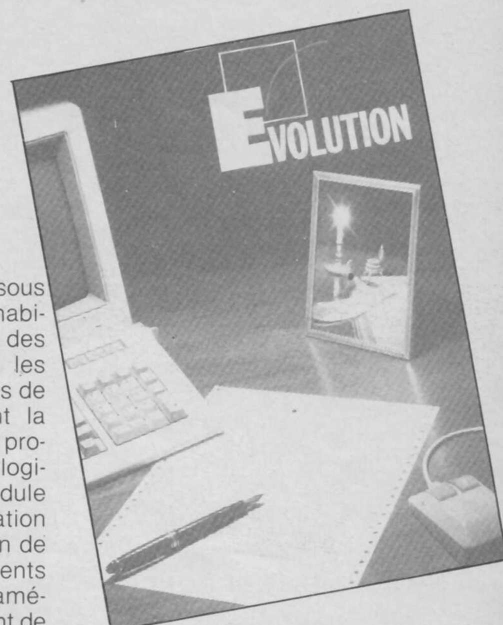


CENTRAL POINT SOFTWARE ANNONCE "PC TOOLS DELUXE"

Nous vous avons récemment présenté PC Tools, un logiciel comprenant de nombreux utilitaires pour disquettes et disque dur. Aujourd'hui, Central Point annonce une version "Deluxe" qui proposera en plus des fonctions de la version précédente, un traitement de texte résident à Dos Shell, des commandes Unformat etc.
Cette version sera commercialisée à 79 dollars. Les possesseurs de l'ancienne version pourront obtenir la version "Deluxe" pour 15 dollars.

Newdesk francisé arrive...

Newsdesk, édité par Electric Studio, arrive enfin sur le marché et va vous permettre de songer à éditer vos propres journaux... Programme d'aide à la mise en page assistée par ordinateur et destiné aux PCW Amstrad, Newsdesk International transforme cette machine en un véritable «atelier» de micro-édition : à partir de fichiers Locoscript ou de son propre éditeur intégré, vous pourrez envisager des impressions multicolonnes. Il possède non seulement différentes fontes pré-programmées et directement utilisables mais aussi un éditeur de polices de caractères. Le logiciel, désormais entièrement francisé (notice et écrans) ne pose aucun problème d'accentuation et, grâce à l'utilisation de la technique des menus déroulants, est très convivial. Outre ses fonctions «traitements de texte», Newsdesk International dispose également de sous-programmes de traitements de l'image : vous pourrez ainsi utiliser différents types de fonds, créer des perspectives en 3D ou des effets spéciaux ; un logiciel graphique vous permettra même de créer vos propres dessins et illustrations à partir des outils graphiques contenus dans le logiciel. Pour vous faire gagner du temps et vous permettre d'exploiter rapidement



les possibilités de mise en page, Newsdesk contient des dessins digitalisés réincorporables dans vos fanzines et créations. A noter que vous pourrez acquérir, séparément, des disquettes «clip art» (appelées SNIP ART) et modules de fontes lesquels vous donnent respectivement accès à de nouvelles bibliothèques d'illustrations graphiques et de fontes. Newsdesk International est évidemment compatible avec la souris, le stylo optique (Electric Studio Light Pen) et le digitaliseur (Vidéo Digitizer) d'Electric Studio. Newsdesk est distribué par Innelec
Innelec : 110bis, Av. du Gal Leclerc 93506 PANTIN ; Tél. : (1) 48.91.00.44

Digital Research est revenu en France

Le retour de Digital Research s'est fait discrètement. Pourtant, la firme éditrice de CP/M et surtout de GEM (équipant tous les PC 1512 et 1640) est bien revenue, après une absence d'assez courte durée -il faut l'avouer-, s'installer sur le territoire français. Dès 1981, la firme avait connu quelques difficultés, notamment dans la «guerre» des Systèmes d'Exploitation et des langages avec le géant Microsoft qui imposait, entre autres, son MS/Dos au détriment de CP/M, et CCP/M... Ces difficultés avaient finalement conduit à un repli stratégique de la firme de Monterrey et à la fermeture, fin 1985, de la filiale française. Aujourd'hui, grâce à des développements majeurs tels que Gem (et sa famille de produits comme GEM Desktop Publisher etc.) ou Concurrent DOS, retour d'une filiale française et d'une prospérité que les «mauvaises langues» avaient eu tendance à accentuer. DRI se porte bien et le chiffre d'affaires 1986 de sept millions de francs pour le seul marché français doit encourager le nouveau Président Directeur Général de DRI France, M. Michel Singer. On bouge beaucoup chez DRI et l'avenir pourrait bien réserver des surprises de taille...
Digital Research France : 17, rue des Pins 92100 Boulogne. Tél. : (1) 46.03.04.40

Faire carrière dans l'informatique

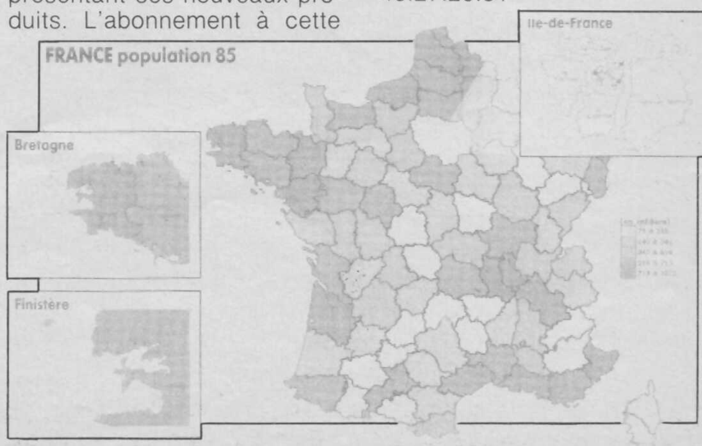
Dès le 1er février 1988, le CESDIP, établissement de formation supérieure commerciale de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris, lance un nouveau cycle de formation portant sur «l'encadrement commercial informatique».
Elaboré dans le cadre du Cycle Supérieur de Formation des Forces de Ventes, ce cycle s'adresse à des jeunes en situation post-universitaire (BAC +2, BTS, DUT, DEUG, Licences...) et à tous les bacheliers pouvant justifier de quatre années minimum d'activité en entreprise. Les stagiaires (se retrouvant durant la durée du stage en situation d'étudiant, de salarié sous contrat de qualification ou en congé formation) suivront alors un cycle qui alterne théorie (dont 220 heures d'informatique) et pratique (stages chez des distributeurs informatiques) et sera sanctionné par un diplôme officiel dans le domaine de la négociation commerciale et la distribution de matériel informatique.
CESDIP, 43, rue de Tocqueville 75017 PARIS. Tél. : (1) 47.54.65.63

Evolution, de Priam, un logiciel qui mérite son nom

Outre les modules complémentaires qui pourront permettre aux fanatiques de Sunset d'évoluer vers des versions plus complètes (Evolution 1.2, par exemple), Priam développe des compléments à son produit de traitement de texte. Ainsi, conscient qu'un utilisateur de traitement XY ou Z tenté par Evolution hésite à cause des fichiers qu'il possède déjà sous son traitement de texte habituel, Priam a développé des «compléments» tels que les interfaces inter-traitements de texte lesquels permettent la récupération de fichiers en provenance des principaux logiciels du marché. Le module permet, outre la récupération des textes, la conservation de la pagination et des différents styles de caractères paramétrés sous l'ancien traitement de texte.
Par ailleurs, Priam a développé une police scientifique intégrable à Evolution. Ce nouveau jeu de caractères va permettre la rédaction de formules simples et complexes, d'équations et même de constructions moléculaires.
Actuellement, Priam travaille au développement de la version 2.0 du logiciel et son adaptation sous Windows de Microsoft. La nouvelle version d'Evolution, en plus de son adaptation sous Windows possèdera une vingtaine de fonctions supplémentaires par rapport à la version actuelle.
Dans les développements en cours et dans le cadre des recherches dans le domaine de L'Intelligence Artificielle, Priam prépare un dictionnaire à accès phonétique et différents correcteurs, orthographique, syntaxique et même sémantique ; ces produits seront également intégrables à Evolution.
Priam : 81, rue de la Proccession 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (1) 47.52.00.30

Uniware News

Le mois dernier, nous vous présentions Atlas*graphics distribué par Uniware (précisons que ce logiciel incorpore les cartes officielles de l'IGN ou Institut Géographique National, ce qui représente, en fait une sérieuse garantie). Cette société édite désormais un 16 pages appelé «Univare News» présentant ses nouveaux produits. L'abonnement à cette «lettre trimestrielle» est fixé à 100 francs pour quatre numéros. Le numéro 2 doit paraître en février. A noter que la société Uniware a également changé ses locaux, en s'installant sur 300 m2, mais en restant aux mêmes coordonnées postales, telex et téléphoniques.
Uniware : 15, rue Erlanger 75016 Paris. Tél. : (1) 45.27.20.61

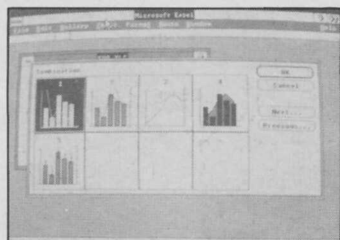


Changements d'adresses à mettre à jour dans votre agenda 88

La Société Promotique, distributeur Amstrad, prend de l'expansion, change de locaux et s'installe au 57, rue Planchet, 75020 Paris (Tél. : (1) 43.56.00.60). Idem pour Softissimo qui s'installe 129/131 Boulevard Sébastopol, 75002 Paris (Tél. : (1) 42.33.77.10 inchangé). DPMF Diffusion a, pour sa part, déménagé au 321, Av. du Général de Gaulle 92140 Clamart (Tél. : (1) 46.30.99.06)

Microsoft annonce Excel sur PC

Tous les utilisateurs (ou presque) d'Apple Macintosh connaisent Excel, le super tableur de Microsoft. Réservé, jusqu'alors aux seuls possesseurs de cette machine, Excel fait son apparition sur PC et Compatibles, sous environnement Windows.



Tableur très performant dont la réputation n'est plus à faire, Excel intègre également un système de gestion de bases de données, des systèmes de liaisons dynamiques entre feuilles, l'enregistrement automatique de macro-commandes, de sorties graphiques. Haute résolution à partir de la feuille de calcul etc. Plus que les PC/XT et compatibles, ce sont surtout des machines plus rapides (comme les 286/386) qui seront les supports d'Excel version PC. Bill Gates, Président de la firme Microsoft, estime pour sa part «qu'avec Microsoft Excel, nous entrons aujourd'hui dans l'ère des tableurs de demain. Nous estimons qu'au cours des 12-18 prochains moins, Excel sera installé sur environ 15% des machines 286/386 haut de gamme. Ce taux devrait progresser largement en 1989 lorsque ces machines prendront une position dominante sur le marché...» La concurrence doit donc commencer à trembler.

Microsoft : 12 avenue du Québec - Z.A. de Courtaboeurf - 91957 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 64.46.61.36

Lotus finit bien l'année 1987...

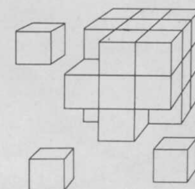
Au cours du troisième trimestre 87, les ventes ont progressé de 54 % chez Lotus Développment. Ce dernier a constaté une croissance sans précédent des tableurs Lotus tant aux USA que dans le monde entier ; 1.2.3, logiciel vedette, a établi de nouveaux records de ventes, tandis que Symphony a connu son résultat le plus élevé depuis son arrivée sur le marché en 1984. La croissance dans de nouveaux domaines logiciels tels que le logiciel graphique ou les services d'information (notamment avec les logiciels Freelance Plus et One Source) a été pour sa part plus que satisfaisante. Lotus Development finit donc l'année 87 avec des résultats fort agréables, malgré la concurrence féroce qui sévit sur les marchés de logiciels professionnels depuis le début de l'année et malgré l'apparition de «clones» logiciels «Compatibles avec les macros et fichiers de ...»

Lotus a annoncé un chiffre d'affaires record, pour le troisième trimestre 1987, de 101,2 millions de dollars avec un bénéfice net en progression de 101 % par rappoprt à l'an passé et de l'ordre de 19,1 millions de dollars. Même avec un dollar qui baisse, il fait encore bon (le bénéfice net par action a progressé de 100 % par rapport à 1986) d'être actionnaire !

Borland sans Borland

La société Wild West Europe SARL distribue un Z80 Turbo Modula 2 pour les machines équipées de Z80. Modula-2 est un langage structuré très proche du Pascal et qui a d'ailleurs été créé par Niklaus Wirth, le créateur de Pascal. Le Z80 Turbo Modula 2 a été, pour sa part élaboré par l'équipe de Turbo Pascal mais ne figure curieusement pas au catalogue Borland. Peut-être parce que fonctionnant sous environnement 8 bits, c'est-à-dire CP/M 80 (CP/M 2.2 et CP/M Plus). Le package Turbo Modula 2 comprend un éditeur «style Wordstar» pour édition et correction du code source, le compilateur, des librairies de fonctions (modules), un programme d'installation et un manuel (en Anglais) de plus de 500 pages. Ce compilateur est très puissant et très souple au niveau de l'utilisation. Rapide, la compilation s'effectue en une passe. La librairie de fonctions comprend 14 modules soient plus de 100 procédures. Vous pouvez inclure des routines en langage machine et organiser vos programmes en «overlays» ce qui permet la création d'applications importantes.

Borland International's
Turbo Modula-2
User's Guide



WILD WEST (EUROPE) SARL
LE PAVILLON
ST MARTIN DE LA BRASQUE
F-84760 TEL 90776136
RCS AVIGNON B 338970502
CR AGRICOLE 00246957400

ECHELON
MICROMINT

Pas la peine, donc, de commander ce Turbo Modula 2 auprès de Borland... Par contre, il est disponible en France auprès de Wild West SARL pour un prix de 617,50 francs TTC.

Wild West (Europe) SARL : Le Pavillon de Belle Etoile, 84760 St Martin de la Brasque. Tél. : (16) 90.77.61.36

AMSTRAD MAGAZINE

HORS SERIE

25 F

Comment choisir votre ordinateur et son imprimante, ses interfaces, ses périphériques et accessoires...

SPECIAL MATERIEL

Anatol.





ACE 302, le Scanner multi-applications

Un scanner, cela sert bien sûr à la digitalisation de documents réincorporables, notamment comme illustrations dans des applications PAO etc... Cela peut également servir à d'autres tâches telles que l'archivage (digitalisation et classement de courriers, lettres manuscrites...) etc.
Surtout que les scanners, comme le Ace 302, deviennent abordables pour toutes les configurations. D'une résolution de 300 points par pouce, il digitalise des images A4 en 8 secondes, selon 32 niveaux de gris avec interface vidéo directe. Le prix de la technologie s'élève à 18.890 francs HT.
ACE : 6, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : 42.85.46.40.

The Analyst : un audit pour vos feuilles de calcul Lotus

PC Technologies à qui l'on doit déjà de nombreux produits «complémentaires» à ceux de Lotus Development, commercialise un programme «d'audit et de certification de tableaux 1.2.3». Ce logiciel appelé «The Cambridge spreadsheet Analyst» est capable de détecter toutes les erreurs potentielles d 'un tableau, avec visualisation des éventuelles sources d'erreurs pour examen plus approfondi (formules, champs impliqués dans des formules complexes...) The Analyst a été développé pour produire des feuilles de calcul à 100% exempte d'erreurs logiques. Il détecte très rapidement les références circulaires (sources d'erreurs logiques), établit, grâce à sa fonction XREF, une table des références croisées des cellules impliquées par des formules ; enfin, il permet de suivre une cellule par rapport à ses références successives.
Pour ne plus vous heurter à des problèmes de vraisemblance (ou d'invraisemblance?) ou de certification de vos précieuses feuilles de calcul Lotus 1.2.3 ou Symphony, pensez à The Analyst.
PC Technologie : 153 av. de Versailles -75016 Paris. Tél. : (1) 45.24.45.20

Innelec nous fait concurrence...

Innelec, depuis trois mois maintenant, nous fait une concurrence directe en proposant à son réseau de revendeurs un magazine (de huit pages) qui a pour but d'informer ces revendeurs des nouveautés dans le catalogue Innelec, de donner des conseils, de servir de lien entre le revendeur et le distributeur... Allez ça va pour cette fois ! Ce mini-magazine est bien fait et, en plus, on ne peut pas en vouloir à quelq'un lorsqu'il a de l'humour : la (fausse) rubrique «Courrier» est, à chaque fois, un modèle du genre. Exemple ; «J'ai acheté VP Planner et quand je me suis assise dessus, ça n'a pas décollé». Pourquoi, Signé : D. Gilbert - Paris 10ème». Réponse du «Journal d'Innelec» (réservée aux revendeurs) : «Vous avez la version standard. Il vous faut la version luxe...»
Par ailleurs, le célèbre distributeur qui s'était déjà distingué il y a qeulques mois, en proposant un catalogue «professionnel» fort bien fait, récidive en éditant cette fois un catalogue de logiciels «grand public», les «logiciels de A à Z».




LE JOURNAL d'INNELEC

Numéro 1 — Octobre 87

L'IMPORTANT C'EST CE QU'IL Y A DANS LA BOÎTE

La sortie d'ABILITY PLUS en France a crée plus que la surprise. Surprise plus grande encore lorsque l'on découvre les multiples ressources de ce formidable intégré. Notre technicienne préférée est allée explorer au plus profond de ce programme et vous rapporte tous ses trésors encore inexploités : reportage page 6

J'AIME DESKTOP PUBLISHER

ENTRETIEN AVEC ALAIN BLANQUART :

BORLAND ÇA MARCHE !

VIF et Innelec : des accords de distribution exclusive

Depuis début décembre 1987, les VIF-Packs sont distribués à travers tout le réseau de revendeurs Innelec, soient plus de 1600 points de ventes plus le réseau FNAC. Cet accord de distribution exclusive des logiciels du domaine public jusque-là diffusés en VPC. Dès les premiers jours, plusieurs milliers de VIF Packs ont donc été très bien accueillis par les revendeurs.



VIF Micro : 50, rue Benoît Malon - 94257 Gentilly Cedex Tél. : (1) 47.40.09.11 (auprès de Patrick Le Granché) ou Minitel : 36.16 code VIF ou Innelec : (1) 48.91.00.44 (auprès de Laurence Colin)

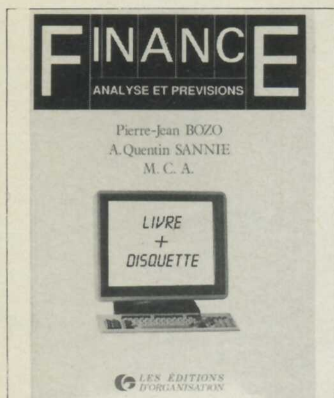
Cinéma Fiction ou pauvreté de nos Administrations?

Si vous avez regardé les premières minutes du film «le Transfuge», diffusé sur TF1 le jeudi 10 décembre (ou revu dernièrement sur votre magnétoscope nouvellement acquis) avec Bruno Cremer, vous aurez peut-être vu que notre héros, à l'aéroport présente ses papiers lesquels sont filmés par un système vidéo et retransmis jusqu''au QG où un zélé fonctionnaire est chargé d'en vérifier l'exactitude à partir d'un fichier informatisé. Jusque là tout va bien pour ce film tourné en 1985. Les plus Amstradistes d'entre nous auront alors peut-être remarqué que la console terminale en question n'était autre qu'un CPC 464, avec le «magnétophone-qui-va-bien» pour la banque de données... La berlue, la mise en vedette de l'ordinateur préféré du réalisateur ou bien nos fonctionnaires sont-ils si pauvres? (langue de bois...)
Toujours est-il que c'est, au moins, la deuxième fois que l'Amstrad CPC est mis en vedette dans la «lucarne» française : déjà les producteurs du spot publicitaire «Banque Populaire» avaient utilisé dans une séquence un CPC 6128... A suivre.

Offrez vous l'impression laser

ACE (American Computeurs & Engineers) commercialise une «petite» imprimante laser à moins de 20.000 francs.
De plus en plus on peut trouver des solutions intéressantes en PAO et DAO (notamment à base d'Amstrad PC 1640), le seul point «crucial» étant alors celui de l'impression des documents élaborés. Pour cela, existent plusieurs solutions : l'imprimante «traditionnelle», matricielle 9 aiguilles qui donne des résultats médiocres, la matricielle 24 aiguilles - plus chère mais aux résultats plus convaincants, l'imprimante à jet d'encre (voire couleurs) mais qui coûte encore assez cher, et la laser dont les prix se «démocratisent» et qui représente, pour des applications multiples, la meilleure solution.
Ainsi, la Blaser Star 2 est une imprimante laser compatible LaserJet Plus et Série II, Diablo 630 et IBM Graphique. En option, elle peut recevoir une extension mémoire à 4 Mo et le langage Postcript.
Sa résolution est de 300 points par pouce, sa mémoire (d'origine) de 1 Mo, elle possède un bac de 250 feuilles au format A4 et des interfaces série et parallèles.
Elle est donc vendue par ACE au prix de 19.890 francs HT (avec starter kit pour 3.000 copies).
ACE : 6, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : 42.85.46.40.





Finance : un livre et une diquette

Les éditions d'Organisation proposent un ouvrage regroupant un livre à part entière et un logiciel, Finance, développé à partir de Lotus 1.2.3 (version 2 française). Pour utiliser cet ensemble, vous devez donc disposer d'une configuration minimale IBM PC ou Compatible 512 Ko et Lotus 1.2.3 (version 2 VF). Finance rappelle, aux travers des tableaux synthétiques et d 'exemples simples et concrets, les principes de la gestion et la prévision ; un modèle permet d'appliquer les principes de l'étude et la réalisation de documents prévisionnels sur 3 ans. Finance permet, grâce à ses analyses du passé de l'entreprise (jusqu'à quatre années) de mieux synthétiser l'avenir. Ecrit par deux «experts», MM Pierre-Jean Bozo (aujourd'hui directeur d'un cabinet de conseil en gestion et chargé de cours à l'Université de Paris Dauphine, à l'IAE de la Faculté de sciences économiques de Dijon etc.) et A. Quentin Sannie (aujourd'hui consultant en bureautique, communication et systèmes de gestion dans un cabinet de conseil en gestion d'entreprise), Finance, ouvrage de référence, s'adresse aux experts comptables, analystes financiers, auditeurs internes, contrôleurs de gestion, dirigeants d'entreprises, étudiants et futurs créateurs d'entreprises. Il trouveront avec les éléments de Finance, les moyens d'étude et d'action pour la création d'entreprises, l'établissement de comptes prévisionnels, stratégies et analyses de résultats de l'entreprise, etc.
Les Editions d'Organisation : 5, rue Rousselet 75007 Paris.

CAPEB : des résultats significatifs

Nous vous avions annoncé il y a quelques mois les Journées de l'informatique pour les artisans du bâtiment (organisées par la Confédération de l'Artisanat et des Petites entreprises du Bâtiment -CAPEB-). Près de 2.000 personnes sont passées sur les stands de la trentaine d'exposants présents à cette manifestation. Ces journées ont donc une fois de plus mis en évidence les besoins d'informatisation des artisans. Ont été également très suivis les «carrefours»organisés par la CAPEB sur le thème «comment s'informatiser? L'informatique au service de l'entreprise artisanale du bâtiment». Une initiative ayant rencontré le succès escompté et qui devrait donc trouver une suite...
CAPEB, 2bis rue Michelmet BP44 - 92133 Issy les Moulineaux. Tél. : (1) 45.54.95.60

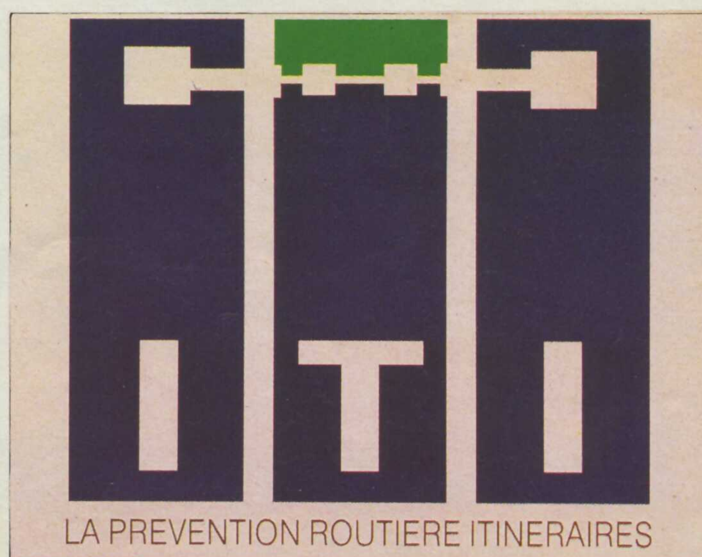
Roman, pour devenir auteur de best-sellers...

Vous voulez écrire le chef d'oeuvre de votre vie, concocter le best-seller dont chaucn parle, qui fait le tour du monde, que tous achètent et dont tous les producteurs de cinéma se disputent (à prix d'or bien sûr !) les droits d'adaptation ? Alors voilà la chance de votre vie... Laissez de côté les budgets prévisionnels, les tableurs, les «projections-à-court, moyen-et-long-terme» et faites vous votre cinéma ! Offrez-vous Roman, le dernier logiciel édité par Cedic/Nathan. Repérez les «auteurs à succès» les styles qui plaisent aux éditeurs et ne pensez (presque) plus à rien : Roman, producteur automatique de textes littéraires «à la manière de» s'occupe de tout. Le logiciel «assimile» des données littéraires sous forme de bases de données et reproduit des pastiches, véritables textes originaux qui vont devenir le cauchemar des profs de lettres. Aujourd'hui, écrire comme Zola, Maupassant, Stendhal ou Jules Verne est à la portée de n'importe quel potache (doté d'un micro-ordinateur PC ou Compatible...) Egalement outil pédagogique, «atelier d'écriture», Roman a été conçu pour développer l'imagination, travailler des textes produits par le logiciel selon certaines contraintes, s'initier à la stylistique (travail d'hypothèses stylistiques et de simulation entrainant la réflexion en profondeur sur les aspects de l'écriture). Allez... C'est pas tous les jours Fêtes : voici un extrait de texte, Zola ou Roman ? *«Les arrière-magazins de la rue des grenadiers ouvraient sur de vastes salles sombres qu s'emplissaient et se vidaient en un jour. Parfois Mélanie choisissait dans les vitrines, une soie tendre qu'elle rêvait de porter avec des rubans roses ? Ce qui l'arrêtait là, plus encore que l'obscurité, c'était une odeur chaude, pénétrante. En face de Florent, le fourneau dans lequel on venait de jeter plusieurs pelletées de charbon, ronflait comme un chantre dormant au soleil...*
Alors, ça ne vous interpelle pas quelque part ? ? ?

Cedic/Nathan : 6/10 Boulevard Jourdan 75014 Paris Tél. : (1) 45.65.06.06.

Gagner du temps avec l'informatique et la Prévention Routière

Time is money, c'est bien connu. Un retard dans un déplacement peut vous faire rater un contrat ou tout simplement vous faire perdre un temps précieux, soit par des détours, soit à cause d'embouteillages pourtant prévisibles... La prévention Routière vous propose donc désormais un nouveau service, grâce à l'informatique et la télématique, pour vous faire gagner un temps précieux sur vos itinéraires. C'est d'ailleurs le nom de ce nouveau service 36.15 code ITI. Par simple consultation, vous pourrez préparer vos déplacements sur votre ordinateur en émulation Minitel, stocker vos informations et les emporter avec vous après les avoir sorties sur Imprimante. Plus de 40.000 communes et lieux-dits (base de données localités et routes élaborés par l'IGN) sont répertoriés (le système expert prend même en compte les orthographes déficientes). Pour la Prévention Routière la sécurité passe aussi par une meilleure connaissance des trajets ; Itinéraire est une réponse à cette constatation. L'usager, lui surtout dans le cadre de déplacements professionnels trouvera son compte : ITI lui donnera, à partir d'une ville de départ et une d'arrivée le meilleur itinéraire, les directions à suivre, les villes qui jalonneront le parcours, les routes à prendre, le kilométrage et temps estimés du parcours... Un bon plan donc, et qui vous évitera d'avoir à jongler avec les cartes...
La Prévention Routière ITINERAIRE : 3615 code ITI



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

PROMOTIONS STAR !

TAPIS SOURIS : 1 tapis : 75 F — 2 tapis : 130 F

BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE :

— pour disquettes 3''
- la boîte 40 DK : 90 F
- la boîte 80 DK : 139 F
- 2 boîtes 80 DK : 250 F

— pour disquettes 5''1/4
- la boîte 50 DK : 110 F
- la boîte 100 DK : 165 F
- 2 boîtes 100 DK : 300 F

KIT DE NETTOYAGE 5''1/4 : 90 F

HOUSSES : 464 couleur : 109 F
6128 couleur : 109 F
8256 vert : 189 F
PC 1512 : 189 F

DISQUETTES VIERGES

MODELE		QUANTITE 10	20	50	100
3''		250 F	470 F	1.099 F	2.149 F
5''1/4	SFDD	80 F	150 F	350 F	650 F
	DFDD	90 F	170 F	399 F	750 F
	DF Haute D	210 F	399 F	950 F	1.799 F

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

AMSTRAD

NOUVEAUTES

ALBUM UBI	169 F	205 F
ALBUM EPIX	119 F	169 F
ANDY CAPP	99 F	155 F
BAZIL DETECTIVE	99 F	149 F
BIG 4 II	99 F	139 F
BIRDY	115 F	185 F
BOB MORANE :		
LA JUNGLE	235 F	239 F
LA CHEVALERIE	235 F	239 F
SCIENCE FICTION	235 F	239 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CLASH		175 F
COBRA	125 F	175 F
COMPIL. NOEL LORICIELS	99 F	149 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
DEFENDER OF THE CROWN		289 F
E.X.I.T.	135 F	175 F
ELITE COLLECTION	145 F	195 F
GABRIELLE	125 F	159 F
HURLEMENTS		159 F
HIT PACK III	99 F	138 F
IMAGINE ARCADE HITS	115 F	169 F
INDIANA JONES	99 F	139 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
JACK THE NIPPER II	99 F	149 F
L'ANGE DE CRISTAL (CRAFTON N° 2)	139 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CHOSE DE GROTENBURG	125 F	159 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LA MARQUE JAUNE	279 F	279 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MALEFICE DES ATLANTES	114 F	145 F
LE MANGE CAILLOUX	99 F	155 F
LE TALISMAN D'OSIRIS	115 F	149 F
LIVE AMMO (comp. OCEAN)	95 F	145 F
MATCH DAY	95 F	145 F
MAGIC CUBE N° 1 ou N° 2	189 F	189 F
MALETTE CADEAU FIL N° 1	149 F	195 F
MALETTE CADEAU FIL N° 2	195 F	245 F
MASQUE PLUS		175 F
MYSTERY ON NILE	89 F	145 F
PACK MAGNIFICIANT 7	99 F	185 F
PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
PHARAON	135 F	195 F
QUAD	145 F	195 F
RX 220	145 F	195 F
SUPER SPRINT	89 F	139 F
TERMIDOR	135 F	175 F
TRANTOR	99 F	149 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F
V 2		165 F

SELECTION

20 MILLES AVANT JC	115 F	145 F
ADVENCED ART STUDIO		239 F
ADVENCED MUSIC SYSTEM		289 F
ARKANOID	79 F	113 F
ASPHALT	125 F	159 F
BARBARIAN	79 F	119 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB WINNER	135 F	179 F
CATCH 23	89 F	139 F
CENTURION	89 F	139 F
CHALLENGE OF THE GOBOTS	88 F	135 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CHOLO	145 F	175 F
CONFLITS	89 F	139 F
DEATH WISH III	85 F	129 F
DIEUX DE LA MER	129 F	169 F
ENDURO RACER	73 F	109 F
ERE HITS VOLUME 2	145 F	219 F
F-15 STRIKE EAGLE	99 F	143 F
FER ET FLAMME		265 F
FLASH	135 F	189 F
GOLD HITS II	95 F	135 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
GUILDE OF THIEVES		209 F
H.M.S. COBRA	269 F	269 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
HITS N° 4 (Loriciels)	145 F	179 F
INERTIE	125 F	159 F
KILLED UNTIL DEAD	99 F	139 F
LE CREPUS. DU NAJA	119 F	155 F
LE NECROMANCIEN	89 F	135 F
LE PASSAGER DU TEMPS		189 F
LES PASSAGERS DU VENT I	259 F	259 F
LES PASSAGERS DU VENT II	259 F	259 F
LES AVENTURES DE J. BURTON	95 F	145 F
LES CLASSIQUES (compil.)	135 F	185 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
L. B. TOURNAMENT		65 F
LOTO SPORTIF		185 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
MANHATTAN LIGHT	125 F	159 F
MARCHE A L'OMBRE (Renaud)	135 F	179 F
MASK	95 F	139 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	269 F
MISSION	125 F	175 F
MULTIPLAN (utilitaire)		495 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAWN		139 F
PLAY-BAC		245 F
PROHIBITION	119 F	185 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
RELIEF ACTION (+ lunettes)	149 F	189 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SPORTS PACK	139 F	195 F
SPY VS SPY III	99 F	149 F
SRAM 1 ou SRAM 2		195 F
STAR RAIDERS II	79 F	135 F
STARGLIEDER	119 F	159 F
SUPER HITS (Océan)	89 F	139 F
THAI PAN	89 F	139 F
TRIVIAL POURSUIT	165 F	239 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
WONDERBOY	99 F	159 F
WORLD CLASS LEADERBOARD	89 F	149 F
ZOMBI	125 F	159 F

EDUCATIFS

DECOUVERTE DE LA VIE 6e 5e		179 F
ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 1		189 F
ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 2		189 F
OBJECTIF FRANCE 4e 3e		179 F
OBJECTIF MONDE 6e		179 F
VISA POUR HYDE PARK 6e		195 F
FRANÇAIS CM	149 F	195 F

PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPTABILITE ALIENOR	799 F
GUILDE OF THIEVES	199 F
HISTOIRE D'OR	199 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADERBOARD	175 F
LORDS OF THE RINGS	165 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
PCW GRAPH	319 F
PCW PAINT	289 F
RUBIS (logiciel de gestion en français)	499 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIEDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

UTILITAIRES

CALCOMAT	749 F
DATAMAT	749 F
DIMENSION 3D	385 F
FASST (assembleur-desassembleur)	750 F
FINANCIUS	335 F
INTERFACE TABLEURS	845 F
LIAISON	685 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	995 F
SOLUTION PC 1512	1.803 F
TEXTOMAT	749 F
VECTORIA 3D	765 F
WORDWRITER	435 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
3D HELICOPTER SIMULATOR	355 F
ARKANOID	169 F
BALANCE OF POWER	259 F
BASKETBALL	245 F
BIVOUAC	185 F
BOB MORANE : LA JUNGLE	249 F
LA CHEVALERIE	249 F
SCIENCE FICTION	249 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRES	249 F
CHUCK YEAGER	295 F
DARK CASTLE	315 F
DESTROYER	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DIEUX DE LA MER	185 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
GABRIELLE	249 F
GRAND PRIX 500	215 F
GUILDE OF THIEVES	249 F
GUNSHIP	225 F
H.M.S. COBRA	269 F
IZNOGOUD	285 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASSAGERS DU VENT N° 1 ou N° 2	269 F
LES RIPOUX	189 F
MACADAM BUMPER	269 F
MACH III	215 F
MARBLE MADNESS	279 F
MASQUE PLUS	249 F
MONTEZUMA'REV	159 F
STAR-LORD (en 3D)	249 F
MALETTE CADEAU FIL	295 F
MEURTRE EN SERIE	269 F
MISSION	215 F
PAWN	249 F
PROHIBITION	235 F
SAPIENS	215 F
SRAM N° 1 ou N° 2	245 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	265 F
ULTIMA IV	245 F
WINTER GAMES	155 F
WORLD GAMES	215 F
ZOMBI	249 F

SEGA

ACTION FIGHTER	195 F
ALEX KID	195 F
ASTROW./PIT POT	195 F
BLACK BELT	195 F
CHOPLIFTER	295 F
ENDURO RACER	199 F
FANTASY ZONE	195 F
F-16 FIGHTER	159 F
GHOST BUSTER	159 F
MY HERO	159 F
OUT RUN	249 F
PRO WRESLING	195 F
QUARTET	195 F
ROCKY	249 F
SECRET COMMAND	195 F
SHOOTING GALLERY	195 F
SPACE HARRIER	249 F
SUPER TENNIS	159 F
TEDDY BOY	159 F
THE NINJA	199 F
TRANSBOT	195 F
WONDERBOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F

PERIPHERIQUES

DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC (en V)	100 F
PROLONGATEUR JOYSTICK CPC	89 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
QUICK-SHOT 1	59 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
ECONOMY (controller)	55 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F
TAC I +	285 F
VENUS (6 microswitch)	170 F

ET DE NOMBREUX AUTRES TITRES DISPONIBLES, CONTACTEZ-NOUS !

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes



BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
		TOTAL			
		Frais de Port			15 F
		C. R.			
		TOTAL			

carte bleue CB

Payer par Carte Bleue

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port : **50 F.**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

NOM ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Ville ____________
Code postal ____________ Tél. ____________

MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

AMM 02/88

INITIATION A FRAMEWORK

C'est ce mois-ci que nous clôturons cette initiation à Framework Premier, qui, nous l'espérons, vous aura donné envie d'utiliser ce logiciel beaucoup plus en profondeur que vous ne pensiez en être capable. Comme nous vous l'avions dit le mois dernier, pour pouvoir effectuer tous les critères de choix d'une personne dans un fichier, il faut se lancer, ne serait-ce même qu'un tout petit peu, dans le langage de programmation de Framework : le langage Fred.

Nous en étions resté au fichier de vos amis joueurs de squash que vous aviez rencontrés à votre entraînement de la semaine passée. Ce mois-ci, vous désirez lancer un nouveau produit de grande consommation sur le marché - une nouvelle disquette de très grande fiabilité - et vous envoyez une lettre à chacun des décideurs des gandes sociétés de distribution dans le monde, en considérant tout de même que ceux- ci parlent tous le français...
Toujours en partant d'un tableau imaginaire de quinze noms et adresses, vous allez déterminer, à l'aide d'une équation, les gens à qui vous allez vous adresser. Pour bien vous montrer comment fonctionne le principe de cette équation, nous allons considérer que ce fichier de quinze noms est déjà un extrait de fichier de quelques centaines d'autres noms. Il vous reste encore à sélectionner des personnes plus ou moins aptes à traiter votre opération. Admettons donc que votre fichier vous ait sorti ces noms lorsque vous lui avez demandé l'Europe (voir figure 1). Il s'agit donc ici de vendre des disquettes et de choisir les gens ayant des rapports avec l'électronique ; il n'est pas non plus exclu, puisque la disquette est devenue un objet de grande consommation s'adressant de plus en plus au grand public, de considérer les supermarchés comme une cible intéressante. Comme pour la fois dernière, vous pouvez effectuer un tri d'ordre croissant, dans le menu «Recher», qui correspond à un tri alphabétique sur une des colonnes de la base de données, qui vous permet de mieux visualiser votre fichier, mais là n'est pas le but de cette nouvelle initiation.

Vous avez entré le fichier...

Une fois ce fichier base de données entré, vous l'avez sauvegardé sur disquette (on ne sait jamais), vous pouvez vous préparer...
Vous allez établir une formule vous permettant de trouver tous les directeurs achats dans le secteur informatique, électronique ou supermarchés. Le problème étant correctement posé, la formule est déjà écrite mise à part sa syntaxe. Le langage Fred possède deux fonctions logiques à utiliser aux fins que nous attendons : les fonctions AND et OR. La syntaxe de Fred est de toujours définir une fonction qui va être employée par la lettre @ obtenue en pressant les touches Ctrl-Alt-2 du clavier du PC 1512. L'équation à écrire pour filtrer est celle- ci :

```
@and (FONCTION = «DIRECTEUR ACHATS»,
@for (ACTIVITE = «INFORMATIQUE»,
      ACTIVITE = «ELECTRONIQUE»,
      ACTIVITE = «SUPERMARCHE»)
```

Dans un programme Fred, cette fonction pourrait être écrite ainsi mais dans le cas présent, il s'agit d'une formule de filtrage apportée dans une base de données et celle-ci sera alignée et écrite sous le titre de la base de données. Comment faire ? Comme vous l'avez déjà vu, à l'aide de la touche F2, vous entrez dans la couche de programmation de «macros» dans les champs, c'est ici la même chose sauf que la fonction s'effectue donc sous le titre. Pour indroduire cette fonction, pratiquez comme suit :

• Vous êtes dans la base de données, sortez-en en appuyant sur la touche«-» du pavé numérique.
• Pressez la touche F2 et entrez la formule ci-dessus, validez par la touche RETURN du clavier (voir figure 2).

En bas de l'écran apparaît alors, très vite, l'expression «FILTRE» indiquant que l'ordinateur travaille. Le temps de filtrage est, comme vous vous en doutez, proportion-

Disque Batir Modifier Recher Cadre Texte Nombre Graph Editer 9:13:24

NOM	FONCTION	PAYS	ACTIVITE
N'GUYEN	DIRECTEUR ACHATS	ANGLETERRE	SUPERMARCHE
CONWAYS	DIRECTEUR TECHNIQUE	ANGLETERRE	INFORMATIQUE
McONNORS	DIRECTEUR ACHATS	ANGLETERRE	ELECTRONIQUE
DUPONT	DIRECTEUR TECHNIQUE	FRANCE	INFORMATIQUE
DUVAL	DIRECTEUR ARTISTIQUE	FRANCE	GYMNASE
BOAUM	DIRECTEUR ACHATS	ALLEMAGNE	ELECTRONIQUE
VON TAPIER	DIRECTEUR TECHNIQUE	ALLEMAGNE	INFORMATIQUE
VAN HOUTER	DIRECTEUR ACHATS	HOLLANDE	INFORMATIQUE
DE PALTA	DIRECTEUR ACHATS	ESPAGNE	INFORMATIQUE
PANIERI	DIRECTEUR TECHNIQUE	ITALIE	INFORMATIQUE
VOPI	DIRECTEUR ACHATS	ITALIE	INFORMATIQUE
BORLANOS	DIRECTEUR TECHNIQUE	ESPAGNE	INFORMATIQUE
DISQUERT	DIRECTEUR ACHATS	FRANCE	INFORMATIQUE
RAPPORT	DIRECTEUR ACHATS	FRANCE	ELECTRONIQUE
LOVLERC	DIRECTEUR ACHATS	FRANCE	SUPERMARCHE

DISQUETTES.PAYS Enreg: 15/15

Disque Batir Modifier Recher Cadre Texte Nombre Graph Editer 9:17:51

NOM	FONCTION	PAYS	ACTIVITE
N'GUYEN	DIRECTEUR ACHATS	ANGLETERRE	SUPERMARCHE
McONNORS	DIRECTEUR ACHATS	ANGLETERRE	ELECTRONIQUE
BOAUM	DIRECTEUR ACHATS	ALLEMAGNE	ELECTRONIQUE
VAN HOUTER	DIRECTEUR ACHATS	HOLLANDE	INFORMATIQUE
DE PALTA	DIRECTEUR ACHATS	ESPAGNE	INFORMATIQUE
VOPI	DIRECTEUR ACHATS	ITALIE	INFORMATIQUE
DISQUERT	DIRECTEUR ACHATS	FRANCE	INFORMATIQUE
RAPPORT	DIRECTEUR ACHATS	FRANCE	ELECTRONIQUE
LOVLERC	DIRECTEUR ACHATS	FRANCE	SUPERMARCHE

DISQUETTES.NOM Enreg: 9/15 CAPS

nel au nombre de noms à filtrer et à la complexité du filtre mis en place.
Faites cependant bien attention d'avoir sauvé votre base de données avant : vous pourriez facilement faire des erreurs de manipulation. Si vous effacez votre formule de filtre, vous retrouvez votre base de données en entier. La fonction de filtrage est également utile pour supprimer des noms d'une base de données. En effet, si vous récupérez un fichier contenant des numéros de téléphone de tous les vendeurs de chaussons de danse et de tous les vendeurs d'électronique — et que vous soyiez plus attiré par les vendeurs d'électronique — vous pouvez :
- faire un filtrage sur ce fichier de tous les vendeurs de chaussons de danse (vous avez donc à l'écran tous ces gens) ;
- sélectionner à l'aide de la touche de fonction F6 toutes les colonnes ou toutes les lignes à effacer ;
- valider par return ; ces noms vous apparaîssent en vidéo inverse ;
- entrer dans le menu «modifier» et choisir suivant ce que vous avez validé, supprimer lignes ou colonnes
- valider par return et répondre par «oui» si vous voulez réellement effacer ces noms.
A ce moment de la procédure, votre base de données vous paraît vide ; il suffit de supprimer le filtre pour récupérer les vendeurs d'électronique, vous pouvez alors changer le nom de votre base de données et la sauvegarder : vous aurez alors un fichier (ne regroupant que les vendeurs d'électronique) à mettre à jour en ajoutant des lignes ou/et des colonnes.

La vision masque d'une base de données

L'utilisation de la «vision masque» sur une base de données permet de visualiser chaque personne du tableau sous forme de fiche. Chacun des champs peut avoir un emplacement sur l'écran différent en ordre de présentation de la «vision liste» de la base de données.
Pour passer en vision masque, utilisez la touche F10 du clavier :
- La fonction F3 permet de déplacer une fenêtre de vision masque, n'importe où sur l'écran à l'aide des flèches du curseur.
- La fonction F4 permet de rallonger ou de raccourcir, dans le sens du haut ou vers le bas une des fenêtres de vision de champs, ceci à l'aide des flèches du curseur.
Tous ces effets que vous obtenez dans la vision masque, vous ne les retrouverez pas dans la vision liste. Ceci vous permet donc de travailler avec une personnalisation de votre base de données.
Vous pouvez facilement changer le nom d'un champ lorsque vous êtes en vision masque, il s'agit pour cela, comme pour un fichier, de taper les lettres directement au clavier, alors que le pourtour de la fenêtre est illuminé par la sélection.
Point très intéressant pour une utilisation répétée d'une base de données dans le mode masque : la présence d'un champ «NOTES» lequel vous autorise un commentaire poussé sur une personne ou un produit défini dans la base de données.
Créez un champ de notes dans votre base de données, pressez la touche F10 pour revenir à la vision liste, positionnez-vous sur le dernier champ, soit d'après le tableau de la figure 1, sur le mot «ACTIVITE», pressez la touche «INS» et allez dans le menu «Bâtir», choisissez la ligne «Ajouter...» et valider par Return. Donnez le nom de «NOTES» sur le nouveau champ, en vision masque. Lorsque vous pressez à nouveau la touche F10, vous voyez votre champ apparaître comme une petite fenêtre ; formattez-la à vos dimensions (voir figure 3), vous pouvez ensuite effectuer du traitement de texte à l'intérieur comme si vous désiriez y mettre tout un texte, en définissant la largeur de ce dernier et par exemple la justification, en vous positionnant dans le menu «Texte».
Votre base de données est alors prête à une utilisation intensive pour tirer un maximum de possibilités quant à l'accès ou la visualisation de certains points. N'oubliez pas non plus que dans une vision masque, vous n'êtes pas obligé de garder le nom des champs qui entourent chacun des commentaires ou les noms de votre base de données ; il suffit pour les supprimer de presser la touche «INS» du clavier, d'aller se positionner dans le menu cadre, de sélectionner le menu «Cacher le pourtour» et de valider par la touche Return pour voir s'effacer le pourtour du champ sélec-

Disque Batir Modifier Recher Cadre Texte Nombre Graph Editer 9:28:21

[NOM] N'GUYEN

[FONCTION] DIRECTEUR

[ACTIVITE] SUPERMARC

[PAYS] ANGLETERR

[NOTES]
L'un des meilleurs dans sa catégorie, cet homme a permis à notre société d'augmenter de 30% son chiffre d'affaire sur le territoire Anglais et sur la place de Hong Kong en 1986. Sa spécialité est le courtage de produits Hi-Fi et de consommables dans les domaines de l'électronique et l'informatique.

DISQUETTES.NOTES Enreg: 9/15

```
Disque Batir Modifier Recher Cadre Texte Nombre Graph Editer 10:49:19
[DISQUETTES]                                                  <A:>
                                                              <B:>
  DIRECTEUR ACHATS       N'GUYEN                              <C:>
       SUPERMARCHE                                            <D:>
                                                              <E:>
               ANGLETERRE

                                                         [UTIL     ]
                                                         [DISQUETT]
                     DISQUETTES.NOM            Enreg:    9/15  CAPS
```

tionné ; en combinant les fonctions F6 et afin de cacher les champs en même temps, gain de productivité obligeant, il était fondamental de vous en parler.

Editer des étiquettes...

L'édition des étiquettes est essentielle pour l'adressage des missives filtrées par votre base de données : c'est une chose qui a été fort bien prévue par Framework. Lorsque vous avez sous les yeux votre base de données filtrée avec toutes les personnes retenues, il s'agit pour vous de créer une vision masque représentant une étiquette ; dans la base de données ici créée, l'édition d'étiquettes ne posera aucun problème : vous utilisez les touches de fonction F3 pour déplacer le cadre, et F4 pour agrandir à volonté la fenêtre (voyez la figure 4 pour vous inspirer du mode de présentation des étiquettes). Pour l'édition, vous disposez de fonctions dans le langage Fred :

@pl : définit la longueur de la page que vous allez utiliser en nombre de lignes. Pour des étiquettes en planches plus ou moins adaptées à un format normalisé elle s'adapte à ce format et donc le maintient pour que les étiquettes soient bien positionnées.

- @ tm : définit le nombre de linges laissées en blanc entre le haut de la feuille de papier et la première ligne à écrire. Si le nombre n'est pas défini, Framework le considère d'office égal à 6.

@bm : fixe le nombre de lignes de la marge inférieure de la feuille de papier employée, le paramètre par défaut est 6.

@po : détermine la dimension de la marge gauche de la feuille de papier que vous utilisez ; ici, l'impression commence à la colonne d'après celle qui est spécifiée. La valeur par défaut est de 10.

@11 : le nombre maximal de caractères qui peuvent être écrits sur une ligne ; il faut définir ce paramètre en accord avec les paramètres spécifiés dans le menu texte. Le petit programme à inscrire derrière le titre de la base de données se compose de la manière suivante (ne pas oublier que cette fonction s'inscrit en ligne sur votre écran) :

@pl (6), @tm (1), @bm (1), @po (10), @11 (40)

Le petit programme remplace le programme de filtre. Mais ne validez pas un effacement total de formule ou vous auriez à réécrire la formule de filtre car la base de données réapparaîtrait en entier.

Une fois cette fonction complétée en utilisant, comme vous en avez maintenant l'habitude, la touche F2 d'insertion de formule derrière le titre, vous êtes bientôt prêt à éditer vos étiquettes. Vérifiez que votre vision masque ne dépasse pas six lignes. N'oubliez pas non plus de supprimer les pourtours et les noms des champs, qui seraient imprimés sur vos étiquettes.

Vous êtes en vision masque, votre formule est écrite derrière le titre ; placez-vous sur le pourtour du cadre du fichier de votre base de données, pressez la touche «INS» allez dans le menu Editer, et validez l'option Lancer. Si vous n'avez pas oublié de mettre du papier, vos étiquettes sortent.

Le mailing personnalisé

Le mailing personnalisé constitue l'approche sérieuse des outils Framework. Une fois de plus, votre base de données va vous servir. Ecrivez une lettre comme sur la figure 5. Chacun des champs est mis entre crochets (sur le PC1512 directement sur le clavier). Une fois la lettre tapée, laissez-la sur le bureau Framework, sauvez-la, on ne sait jamais. Vous avez également sur votre plan de travail le fichier base de données. Vous allez le préparer comme suit :

1 - mettez le fichier base dé données en vision masque en pressant la touche F10.
2 - sortez du fichier, fermez-le et mettez-le sur le plan de travail Framework.
3 - appelez la fonction mailing/Format dans le menu disque.
4 - prenez le menu Fusion de texte.
5 - répondez aux demandes en bas de l'écran, la base de fusion étant le fichier base de données «Disquettes» dans le cas présent.
6 - si vous désirez avoir le contrôle de ce qui est fait, vous répondez «oui» à la question qui vous est posée avant l'édition.
7 - mettez du papier dans votre imprimante et admirez les lettres automatiques.

Dans la précédente lettre, vous constaterez que les supermarchés ne sont pas adaptés à la syntaxe de la lettre, à vous de corriger.

Préparez bien tous vos mailing, c'est un plaisir...

Voilà terminée cette série d'initiation consacrée à Framework, l'utilisation du langage Fred prendrait des années à être décrite dans un mensuel, c'est pourquoi vous n'en avez vu qu'une infime partie qui vous mettra, nous le pensons, l'eau à la bouche pour continuer de vous-même. Comme nous l'avions dit, il existe un exellent livre de chez Sybex, *FRAMEWORK PREMIER sur PC 1512*, pour faire tout ce que vous voulez jusqu'à un niveau de complexité déjà assez élevé. En complément, vous trouverez un livre très interessant mais plus dédié à Framework II aux éditions P.S.I *Clefs pour Framework II et Premier*.

Cette initiation devrait vous apporter une telle satisfaction que Framework n'aura plus de secret pour vous.

O. Pavie et E. Charton

Monsieur <NOM>,

Je suis actuellement à la recherche d'une personne et notamment d'un <FONCTION> spécialisé, dans l'<ACTIVITE> qui pourra distribuer le nouveau produit que nous vous proposons. Il s'agit d'une disquette révolutionnaire au format 5'1/4 en matière transparente, pouvant être formattée jusqu'à 1 Giga octets et ce pour un prix suivant quantité de 43 à 22 centimes.

En espérant que nos deux sociétés trouveront un intérêt commun dans cette opération, je vous prie d'agreer, Monsieur <NOM>, l'expression de mes sentiments distingués.

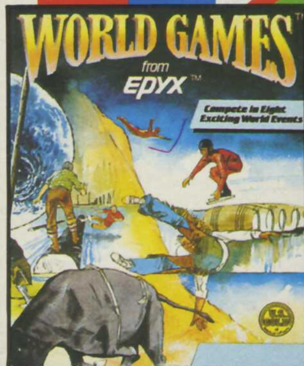
A.ALBERTIER

LES MEILLEURS AU MONDE

DEUX SUPERBES COMPILATIONS DES MEILLEURS JEUX AU MONDE, REALISEES PAR LES MEILLEURS PRODUCTEURS DE LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD — **EPYX®** — **POUR AMSTRAD**

COMPILATION DE 4 JEUX.

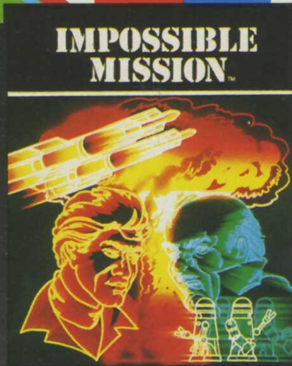


WORLD GAMES

Une competition internationale d'épreuves sportives, y compris le plongeon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en palins a glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION

La menace : L'anéantissement nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvin, et déchiffrer son code secret – on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, votre monde n'existera plus.







WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.

SUPER CYCLE

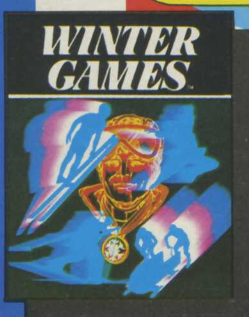
Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acler pour surmonter ce défi de course sur une motocyclette super rapide.

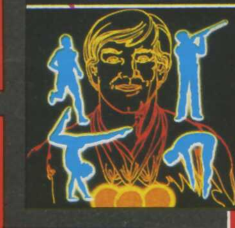
POUR P.C. — **EPYX®** — **POUR P.C.**

COMPILATION DE 3 JEUX.

WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.





SUMMER GAMES

Une combination d'abilité et d'endurance : vous devez maitriser les epreuves du saut à la perche, plongeon, sprint de 100 mètres, cours à relais, gymnastique, et natation.



PITSTOP II

Action sans arrêt – vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6 circuits et facilités entières d'incidents etc.



U.S. Gold (France),
Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,
05740 Chateâuneuf de Grasse.
Tel: 9342 7144.

COMMANDES MS-DOS

INITIATION



Le MS-DOS est un système d'exploitation dont la réputation n'est plus à faire. Le PC-1512 est vendu avec la version MS-DOS 3.2 qui contient 27 commandes internes et 28 commandes externes. Cela fait donc 55 commandes sur lesquelles nous reviendrons en détail. Nous en profiterons pour étudier les utilitaires DEBUG-EXE et EDLIN.EXE se trouvant sur la même disquette que le MS-DOS. Etant donnée la taille de cet article, ce dernier est donc divisé en quatre parties. Les options accompagnant les commandes seront entre crochets pour une plus grande facilité de compréhension.

Egalement appelées commandes résidentes, puisque se trouvant dans la mémoire du PC avec le DOS, les commandes internes réalité dans COMMAND.COM qui est chargé avec d'autres fichiers lors de l'initialisation du PC. C'est pourquoi une des options de la commandes FORMAT (que nous verrons dans les commandes externes) permet de copier COMMAND.COM sur la disquette à formater. Les 27 commandes contenues dans COMMAND.COM sont :
BREAK, EXIT, REN (RENAME), CHDIR (CH), FOR, RMDIR (RD), CLS, GOTO, SET, COPY, IF, SHIFT, CTTY, MKDIR (MD), TIME, DATE, PATH, TYPE, DEL (ERASE), PAUSE, VER, DIR, PROMPT, VERIFY, ECHO, REM, VOL.

BREAK : (ON ou OFF)
Vous avez que pour arrêter un programme en cours d'exécution, il suffit d'appuyer sur les touches Ctrl-Break ou sur Ctrl-C. En mode OFF, MD-DOS va vérifier l'état de ces touches uniquement lors de la réception des informations en provenance du clavier, ou lors d'envoi d'informations à l'écran ou encore à l'imprimante. En faisant BREAK ON, la scrutation et le test des touches Ctrl-C et Ctrl-Break se fera beaucoup plus souvent et cela entraînera donc un ralentissement des programmes en cours d'exécution. C'est pourquoi lorsque ce contrôle des touches n'est pas indispensable, vous devez annuler la commande en faisant BREAK OFF. L'utilité de cette commande est de permettre l'arrêt d'un programme que l'on est en train de mettre au point, (ou en train de vérifier), dont la principale tâche est de lire ou d'écrire des données sur disquettes (ou sur un disque dur).

CHDIR : CHDIR drive chemin
Un des points forts de MS-DOS est de pouvoir créer (ou détruire) à volonté des sous-répertoires sur un disque dur ou sur une disquette. On se rend compte de son utilité surtout lorsque l'on utilise un disque dur. Imaginez un disque dur de 20 Mo entièrement rempli. Bon courage pour retrouver votre fichier dans le directory ! Les sous-répertoires permettent donc une plus grande souplesse d'utilisation des fichiers contenus sur une disquette ou sur un disque dur.



Cette commande (CHDIR ou CD) permet donc de changer le répertoire en cours (Change Directory en anglais) sur un drive en particulier, ou encore d'afficher le répertoire en cours toujours sur le drive désiré.
Imaginez les sous-répertoires en arborescence : vous êtes dans le répertoire principal et vous désirez accèder au sous-répertoire UTIL en supposant, bien sûr, que ce dernier existe ! Le tout sur le drive B alors que vous travaillez actuellement sur le A. Faites simplement CHDIR « B: UTIL » et le tour est joué. Vous pouvez économiser des forces et du temps en tapant CD « B: UTIL » ce qui reviendra exactement au même.
Si vous désirez revenir au répertoire principal du drive B, vous n'avez qu'à faire CD « B: ». Pour afficher le répertoire en cours, il suffit de faire CD drive : et l'ordinateur affichera : drive: répertoire. Si, par exemple, vous faites CD « B: UTIL », puis demandez le répertoire en cours sur le drive B en faisant « CD B: », le PC affichera « B: UTIL ». Si vous utilisez CD sans indiquer le drive, (un drive se définit par sa lettre suivie de « : » ; donc le drive C est défini par « C: ») l'action se fera sur le drive en cours, soit le drive A dans notre exemple.

CLS :
Certainement la commande MS-DOS la plus simple à utiliser. Elle existe également dans des langages tels que le Basic ou dans certaines versions du Forth où elle joue toujours le même rôle, celui d'effacer l'écran et de positionner le curseur en haut à gauche de ce dernier.
Un petit détail, si vous faites CLS alors que l'écran est en mode vidéo inversée, celui-ci retournera au mode d'affichage normal.

COPY :
« COPY[d: chemin]source[A][/B] [d:][ ][chemin]destinations[/A] [/B][/V] » où « d » représente le drive, « chemin » représente le cheminement pour accèder au sous-répertoire où l'on désire accèder, « source » est le nom du programme à dupliquer et « destination » est le nom sous lequel sera effectuée la copie si l'on désire changer le nom du fichier au cas, par exemple, où il y aurait déjà un fichier ayant le même nom sur la disquette.
Comme son nom l'indique, cette commande permet de copier des fichiers. COPY permet de copier un seul ou plusieurs fichiers (voir même tous ceux qui se trouvent sur la disquette source).
On peut bien sûr utiliser les jokers « ? » et « * » dans les noms ce qui permet à COPY de copier plusieurs fichiers.
L'option /A permet de traité le fichier en ASCII. C'est-à-dire tout ce qui se trouve au début et le code Crlt-Z sera copié (excepté le Ctrl-Z qui sera en fait rajouté à la fin de la copie du fichier). Tous les caractères qui suivraient ce code ne seraient pas copiés.
L'option /B permet, elle, de copier la totalité des fichiers sans se préoccuper des codes Ctrl-Z. En ce qui concerne le fichier destination, aucun code Ctrl-Z ne lui sera donc ajouté.
Si vous désirez contrôler que la copie a été effectuée sans problèmes, utilisez l'option /V qui vérifiera tout cela en compoarant le fichier destination au fichier source.
Supposons que vous désirez copier le fichier MONPROG.TXT se trouvant dans le sous-répertoire A:UTIL (donc, sur le drive 1), sur le sous-répertoire B.TEXTES sans vous préoccuper des options A, B ou V, et en gardant le même nom de fichier, faites tout simplement « COPY A:UTIL MONPROG. TXT B: TEXTES » et le copie s'effectuera aussitôt.
Il est également possible d'utiliser COPY pour copier vers un périphique de sortie ou encore pour copier en provenance d'un périphérique d'entrée.
Le périphérique de sortie peut être : CON, PRN ou LPT1, AUX ou COM1, ou encore NUL.
-CON repésente la console, c'est-à-dire l'écran.
-PRN ou LPT1 symbolise une imprimante reliée au PC par l'intermédiaire du port parallèle de l'ordinateur.
-AUX ou COM preprésente l'interface série RS-232-C
-NUL est une unité fictive. L'utilité de NUL est de pouvoir tester un programme qui accède à divers périphériques. Le périphérique de sortie peut-être : CON, AUX ou COM1.
Dans ce cas, CON représente le clavier.

CTTY : CTTY périphérique
Toutes les lignes de commandes sont saisies au clavier en mode normal. Avec CTTY, il est possible d'indiquer au DOS que ces lignes proviendront d'un autre périphérique d'entrée comme par exemple l'interface série.
La désignation des périphériques est la même que pour COPY et identique quelle que soit la commande MS-DOS employée.
Je vous rappelle que l'on peut réinitialiser le PC en appuyant en même temps sur les touches Ctrl-Alt-Del, cela au cas où vous vous amuseriez avec la commande CTTY et ne puissiez pas reprendre le contrôle de votre PC !

DATE : DATE [jj-mm-aa]
Vous avez certainement remarqué que votre cher PC peut jouer le rôle d'un calendrier. C'est avec cette commande que vous pourrez lui demander la date d'aujourd'hui et corriger au cas où il se trompe.
Si vous tapez « DATE » seule, l'ordinateur affichera la date qu'il possède en mémoire. Si son compteur horaire passe 00:00 (c'est-à-dire minuit), le PC fera le nécessaire pour mettre sa date à jour (sans vouloir faire un jeu de mots ?).
L'ordinateur vous demandera alors une correction éventuelle. Si tout est correct, pressez simplement [RETURN] ou [ENTER].
Pour entrer une nouvelle date, ou pour corriger celle qui se trouve en mémoire, vous devez taper «DATE jj-mm-aa » oú « jj » représente le jour (01 à 31), « mm » le mois de l'année en cours (01 à 12) et « aa » l'année en cours, ou plutôt les deux derniers chiffres de celle-ci. Ainsi, pour rentrer la date 25 décembre 1987, vous devez taper « DATE 25-12-87 ».

DEL (ERASE) :
DEL [d:][ ][chemin]nom-de-fichier. type-de-fichier ou ERASE [d:][chemin]nom-de-fichier. type-de-fichier.
Ces deux commandes jouent exactement le même rôle et n'ont de différent que le nom. A vous de décider laquelle des deux vous allez utiliser.
Venons-en tout-de-même au plus important, leur rôle : DEL et ERASE permettent d'effacer des fichiers de la disquette ou du disque dur. De la même manière que COPY, DEL ou ERASE peuvent travailler sur un seul ou sur plusieurs fichiers. Il est également possible d'effacer tous les fichiers contenus dans un répertoire en faisant DEL *.* dans le répertoire en cours. MS-DOS vous demandera confirmation avec la question « Etes-vous sûr) (O/N) ? ». Il vous faut alors taper la touche « O » pour valider la demande d'effacement. Il en est de même avec ERASE.
Supposons que vous désiriez effacer tous les fichiers backup se trouvant dans le sous-répertoire UTIL (les fichiers backup sont ceux dont le type-de-fichier est BAK), le tout sur le drive B alors que vous travailler sur le A. Il suffit de faire « DEL A: UTIL *.BAK » et l'opération s'effectuera telle que vous le désirez.
Bien sûr, les fichiers du système d'exploitation ainsi que ceux qui sont en lecture seule ne peuvent être effacés par la commande DEL. D'ailleurs, DEL ou ERASE n'effacent pas réellement les fichiers mais remplacement simplement le premier caractère du nom du fichier en question par le code E5 (code héxadécimal = 229 en décimal), dans le catalogue de la disquette. Les astucieux qui savent accéder à cette partie de la disquette peuvent donc aller récupérer un ou plusieurs fichiers « pseudo-effacés » accidentellement, ou par erreur. Toutefois, soyez prudents dans vos manipulations car les accès disquettes de ce type sont toujours assez délicats et une erreur peut entraîner une perte de tous les fichiers contenus sur la disquette sur laquelle on travaille.

DIR :
DIR [d:][ ][chemin][nom-de-fichier. type-de-fichier]°/P][/W]
Cette commande doit être utilisée dès que l'on désire connaître le contenu d'un répertoire. Il est également possible d'afficher uniquement les noms de tous les fichiers ayant la même terminaison (c'est-à-dire de même type), comme, par exemple, la commande DIR *.COM qui affichera le nom de tous les fichiers COM contenus dans le répertoire en cours de la disquette se trouvant dans le drive de travail. Dans ce dernier exemple, l'* n'est pas nécessaire, vous pouvez donc gagner du temps en l'omettant. Deux options peuvent accompa-

gner la commande DIR, il s'agit de /P et de /W.
/P permet d'arrêter l'affichage lorsque qu'un écran est rempli, il suffit alors d'appuyer sur une touche pour passer à l'écran suivant (on peut appeler cette option « affichage du répertoire par page écran »).
L'option /W est utilisée pour que le répertoire occupe moins de place sur l'écran. Ne serons affichés que les noms et types des fichiers le tout sous un format de cinq fichiers par lignes.
DIR permet aussi, bien sûr, d'afficher le contenu d'un sous-répertoire. Si on désire obtenir le contenu du sous-répertoire UTIL, il suffit de faire « DIR UTIL ».
La commande DIR affichera le label de la disquette s'il existe , ainsi que l'espace restant disponible sur le disque en octets. Si l'option /W n'est pas utilisée, seront affichées en plus des noms et types de fichiers, leur taille respective en octets, la date et l'heure de leur dernière sauvegarde (à condition que l'horlogue interne de l'ordinateur soit juste).



ECHO :
ECHO [ON : OFF : message]
Lorsqu'un fichier de commandes MS-DOS s'exécute, chaque nom de commande s'affiche à l'écran (un fichier de commande est un fichier dont le type est BAT abréviation de BATCH commande un peu spéciale du MS-DOS sur laquelle nous reviendrons, prenez l'exemple du fichier AUTOEXEX.BAT utiliser lors de l'inititation).
Avec ECHO, il est possible d'interdire ou d'autoriser cet affichage juste avant leur exécution ou encore d'afficher un message quelque soit le mode ECHO en cours, ON ou OFF.
Il paraît logique que la commande ECHO OFF interdise l'affichage des lignes de commandes et que ECHO ON l'autorise, nous ne nous y éterniserons donc pas.
Simple détail, après un ECHO OFF, les messages des commandes PAUSE et REM ne seront pas affichés, seuls les « Appuyez sur une touche » des commandes PAUSES seront à l'écran. L'affichage d'un message se fait tout simplement en faisant ECHO message à condition que la longueur du message soit au maximum de 40 caractère.

EXIT :
Cette commande est utilisée pour sortir de COMMAND.COM et pour revenir au niveau précédent, s'il existe, un peu à la manière de RET en langage machine pour les connaisseurs. Ce niveau précédent peut être un programme d'application. Pour revenir à l'intepréteur, il suffit de faire COMMAND.

FOR :
FOR %% paramètre IN (valeur[valeur...]) DO commande FOR est en fait une sous-commande utilisée dans les fichiers de traitement de commandes de type BATCH qui permet l'exécution itérative de commandes. C'est-à-dire que, come en Basic ou en Pascal, For permet de répéter une commande en modifiant le paramètre de base (appelé paramètre d'itération).
%% paramètre prend successivement chaque valeur de la ligne de commande (valeur (s) se trouvant en IN et DO) et sera alors utilisé dans la commande suivant DO.
Prenons l'exemple du manuel du PC-1512 qui explique bien l'utilisation de FOR :
FOR %%A IN (ANCDONN.1 NOUFICH.2) DO COPY %%A C:
Cette ligne de commande est identique à :
COPY ANCDONN.1 C:
COPY NOUVFICH.2 C:
On comprends alors aisément l'intérêt de FOR pour les tâches répétitives dans les fichiers de commandes BATCH.
Les jokers « ? » et « * » déjà vus dans COPY, DEL ou DIR peuvent aussi être utilisé pour économiser les paramètres « valeurs ».
Il est également possible d'exécuter successivement plusieurs programmes. Ainsi, FOR %%NOM IN (*.EXE) DO %%NOM exécutera tous les fichiers EXE dans leur ordre d'apparition dans le répertoire.

GOTO : GOTO label
Tous comme FOR, GOTO est également une sous-commande utilisable dans un fichier BATCH.
Elle peut servir à créer une boucle de commandes ou tout simplement, à se rendre à un point particulier du programme de traitement de commande en cours d'exécution, en étant utilisé conjointement à la commande IF (cf. IF).
Un label est défini par « :NOM ». Exemple, le label ICI sera défini par « :ICI » le caractère « : » permettant au MS-DOS de reconnaître ICI comme étant un label et donc de ne pas le traiter comme une commande. La ligne contenant un label ne doit rien contenir d'autre.
Le nom d'un label ne doit contenir aucun espace, aucun signe « = » et aucune tabulation. Tout comme un commentaire dans la commande ECHO, la longueur maximale d'un label est de 40 caractères, mais seuls les huit premiers caractères sont traités par MS-DOS. Au cas où MS-DOS ne trouve pas le label désiré, l'exécution du fichier de commandes sera interrompu. Vous pouvez mettre autant de labels que vous le désirez dans un fichier de commandes, même s'ils ne sont pas tous utilisés dans les GOTO. Cela peut rendre votre fichier plus lisible.

IF : IF [NOT] condition commande
Encore une sous-commande comme FOR ou GOTO utilisable dans les fichiers BATCH.
Comme dans beaucoup de langages évolués de programmation, IF permet de faire des tests de conditions.
Bien évidemment, la commande est exécutée lorsque « condition » est vraie dans le cas de IF et fausse dans le cas de IF NOT.
IF peut tester :
- l'existence d'un fichier,
- l'égalité de deux chaînes de caractères,
- la valeur d'un code de sortie produit à la suite de l'exécution de certains programmes comme BACKUP, FORMAT, REPLACE, RESTORE et XCOPY (cf. les explications de chacunes de ces commandes pour plus d'explications).
Les conditions que l'on peut tester sont :
- EXIST [d:]nom-de-fichier.type-de-fichier qui teste si le fichier en question existe ou non dans le répertoire en cours de drive d:.
- ERROLEVEL n'est vraie si la commande précédente envoie un code supérieur ou égal a n. Sinon, cette condition est fausse.
- chaîne1 = = chaîne2 est vraie si les deux chaînes de caractères chaîne1 et chaîne2 sont identiques quelque soit leur représentation dans la ligne de commande. Le double signe d'égalité « = = » n'est pas une faute de frappe mais bien le test d'égalité qui, il faut bien le reconnaître, est un peu particulier, alors attention les étourdis !
Tous comme avec les labels, les chaînes comparées ne doivent pas comprendre d'espace, ni de tabulation, ni de signe « = ». La différence majuscules/minuscules dans les chaînes de caractères est importante, ne l'oubliez pas !

Dernier détail, la totalité des lignes de commandes ne doit pas dépasser 127 caractères en comptant les espaces.

MKDIR (MD) :
MKDIR[d:][ ]chemin
Nous avons déjà parlé des sous-répertoires avec la commande CHDIR. MKDIR sert à créer des sous-répertoires dans la structure de répertoires du drive spécifié. Le chemin d'accès au nouveau sous-répertoire peut se faire à partir du répertoire d'origine de celui en cours.
Tout comme CD avec CHDIR, MD peut remplacer MKDIR.
La commande MD UTIL LANG crée un sous-répertoire LANG dans le sous-répertoire déjà existant UTIL.
Une remarque très importante : une disquette et surtout un disque dur bien structuré en sous-répertoire est beaucoup plus simple et agréable à utiliser. N'hésitez donc pas à passer une ou deux heures à créer vos sous-répertoire sur votre nouveau disque dur, ce ne sera pas une perte de temps.
Vous pouvez utiliser PATH pour définir un chemin de recherche.
Si vous n'indiquez pas dans quel répertoire se trouve un fichier, MS-DOS ira le chercher dans le répertoire courant. Il peut donc être utile de signaler au MS-DOS qu'il doit, au cas ou certains fichiers utiles ne se trouvent pas dans le répertoire en cours, aller chercher ces derniers dans d'autres répertoires. C'est le rôle que remplit la commande PATH. Vous êtes alors sûrs d'accéder à des commandes externes ou répertoire courant sans avoir à en changer.
Supposons que vous ayez regroupé tous vos fichiers de commandes dans le répertoire COMMANDE, faites PATH COMMANDE et MS-DOS saura qu'il devra aussi aller chercher des fichiers dans le sous-répertoire COMMANDE. Tous comme CD, la commande PATH utilisée seule permet d'afficher le chemin afin que seul le répertoire en cours soit examiné, faites PATH ; et MS-DOS travaillera alors comme avant lors de ses recherches de fichiers.

PAUSE : PAUSE [message]
Nous revoilà en présence d'une sous-commande d'un fichier de commandes BATCH. PAUSE permet, comme son nom l'indique, de faire une pause pendant un traitement.
Lorsque MS-DOS rencontre PAUSE, il arrête l'exécution du programme de commande en cours pour permettre à l'utilisateur d'effectuer une manipulation comme un changement de disquettes. A chaque fois, le message « Appuyez sur une touche » sera affiché et MS-DOS attendra donc de votre part une pression sur une touche pour relancer l'exécution interrompue du programme de commandes juste après la commande PAUSE ayant causé cette interruption.
Si vous désirez arrêter définitivement l'exécution du fichier de commandes, faites Crtl-C ou Ctrl-Break.

Il est possible de faire afficher un message permettant de connaître la raison de la pause comme, par exemple :
PAUSE Isérez la disquette de travail dans le drive B: affichera le message « Insérez la disquette de travail dans le drive B: lorsque cette ligne de commande sera exécutée *A CONDITION* que la commande ECHO (vue précédemment) soit en fonction.

PROMPT : PROMPT [texte]
L'indicatif du système également appelé invite-système est, à l'origine, le double caractère A> ou B> ou C> ou encore D> selon le drive courant. L'affichage de cet indicatif indique que l'ordinateur attend un ordre de votre part. La commande PROMPT a pour rôle de modifier à votre gré cet indicatif-système. Celui-ci peut contenir du texte ainsi que des informations comme date, heure, version du DOS, drive en cours ou encore répertoire en cours. Ces informations sont accessibles depuis la commande PROMPT par la signe $ suivi d'un caractère spécifique à chaque information désirée.
Voici la liste de ces fameux caractères accompagnés de leur signe $:
$t = heure
$d = date



$n = lettre du drive courant
$p = répertoire en cours du drive par défaut
$v = numéro de version du MS-DOS
$g = caractère >
$l = caractère <
$b = caractère :
$q = caractère =
$h = caractère de retour en arrière (code ASCII 8)
$e = code ESCAPE (code ASCII 27)
$— = retour chariot et nouvelle ligne
$$ = caractère $

Tous les autres caractères suivant le signe $ ne seront pas pris en compte par MS-DOS.
Si aucun paramètre n'est introduit, l'indicatif stand dard est utilisé.

REM : REM commentaire
Cette commande est, tout comme IF ou GOTO, une sous-commande utilisable dans un programme de commandes.
REM permet d'afficher un éventuel commentaire tout comme un PRINT le ferait en Basic.
La longueur maximale du commentaire ne doit pas excéder 127 caractères. De même qu'avec PAUSE, si un ECHO OFF a été rencontré précédemment, le commentaire ne sera pas affiché. REM seul laissera tout simplement une ligne « blanche ». Vous pouvez donc, pour plus de clarté dans vos commentaires, faire :
REM
REM votre commentaire
REM
Le texte « votre commentaire » sera donc affiché entre deux lignes vides et sera donc plus lisible à l'écran.

RENAME (REN) :
RENAME [d:][ ][chemin]ancien-nom nouveau-nom
Comme son nom l'indique, cette commande peut renommer un fichier ou un groupe de fichiers. Ce changement de nom ne modifie pas l'emplacement du fichier concerné sur la disquette. En fait, RENAME (ou REN qui est plus court) recherche « ancien-nom » dans l'emplacement par « nouveau-nom ».
Cette commande remplace donc tout simplement les caractères dans le répertoire. Par contre, il n'est pas possible avec REN de changer le nom d'un répertoire. Pour cela, il faut créer un nouveau répertoire avec MD, puis copier tous les fichiers contenus dans l'ancien répertoire et si nécessaire, effacer ce dernier avec la commande RMDIR (cf. RMDIR).
L'utilisation des jokers « ? » et « * » est possible et même obligatoire dès que l'on désire renommer un groupe de fichiers avec, toutefois, une même utilisation de ces jokers dans les deux noms de groupes spécifiés.
Au cas où le nouveau nom de fichier existe déjà, la commande RENAME sera abandonnée et le message « Fichier introuvable » sera alors affiché.
Exemple : vous désirez changer le nom du fichier MONPROG.BAT et AUTOEXEC.BAT, faites simplement :
REN MONPROG.BAT AUTOEXEC.BAT
puis faites un DIR pour vérifier que l'opération a bien été effectuée.

RMDIR (RD) : RMDIR [d :][/]chemin
Diminutif de Remote Directory, RMDIR vous permet de supprimer un répertoire. Tout comme CD avec CHDIR, RD peut remplacer RMDIR.
Pour supprimer un sous-répertoire, celui-ci doit être totalement vide, il ne doit contenir ni fichier ni autre sous-répertoire. Bien

sûr, vous ne pouvez pas suppromer le répertoire d'origine.
Exemple : si vous désirez supprimer le sous-répertoire UTIL en étant dans le répertoire principal sur le drive par défaut, faite d'abord DEL /UTIL/*.*, puis, en supposant qu'il n'existe aucun sous-répertoire dans UTIL, RD/UTIL. Un DIR du répertoire d'origine vous montrera que UTIL n'existe plus.

SET : SET [paramètre = [chaîne]]
Cette commande définit une chaîne d'environnement. Ces chaînes sont des chaînes de caratères particulières disponibles à chaque exécution d'un programme qui en tiendra compte si son enironnement lui permet d'aller examiner la zone d'environnement. Ces chaînes peuvent aussi être utilisées dans les programmes de traitement de commandes.
Le MS-DOS enregistre le paramètre et la chaîne que vous lui avez affectés dans une zone de mémoire réservée aux chaînes d'environnement. Si le paramètre existe déjà, il sera réactialisé dans l'enregistrement. Si le paramètre est un blanc, il sera suppromé de la chaîne d'environnement. Sans adjonction de paramètre, SET affichera la liste de toutes les chaînes d'environnement.
Pour savoir si un programme nécéssite des paramètres, reportez-vous au manuel de ce dernier. La liste des paramètres et leur chaîne contenue dans la zone d'environnement contient un nombre qui vous est inconnu ; ces nombres sont utilisés par MS-DOS et ne doivent pas être modifiés, à moins que vous ne connaissiez parfaitement leur rôle.
Si vous faites SET sans paramètres, vous obtiendrez des paramètres que vous n'avez pas définis auparavant. Ceux-ci ont été établis par d'autres commandes ou par le système d'exploitation.

SHIFT :
Nous avons vu avec la sous-commande FOR l'utilisation des paramètres variables. SHIFT permet de modifier les valeurs prises par ces paramètres dans le fichier de traitement de commandes. L'intérêt de SHIFT est donc d'accroître la liste de ces paramètres.
A chaque exécution de SHIFT, la valeur du paramètre %0 est remplacée par celle du paramètre %1, celle de %1 par celle de %2 et ainsi de suite. La nouvelle valeur du paramètre %9 sera prise dans la ligne de commande lancant l'exécution du fichier de traitements de commandes.
Cela permet donc de disposer de plus de 10 paramètres dans un fichier de ce type (toutefois, on ne peut en utiliser que dix à la fois). *Attention* , les anciennes valeurs des paramètres seront perdues.
Reprenons encore une fois un des exemples donnés dans le manuel du PC-1512 pour mieux comprendre :
Si vous désirez que le fichier de commande MONBAT.BAT exécute successivement la même séquence pour un certain nombre de fichiers. Le problème est qu'à chaque fois que vous désirez exécuter ce fichier de commandes, le numéro de fichier est différent. Une des solutions est que le fichier de commandes ne contienne que les commandes et que vous l'exécutiez pour chaque fichier. Par exemple :

```
MONBAT Fich1
MONBAT Fich2
MONBAT Fich3
```

Toutefois, il existe une solution nettement moins fastidieuse :

```
:BOUCLE
IF "%1" = = 33"" GOTO FIN
...
commandes
...
SHIFT
GOTO BOUCLE
:FIN
```

Tapez ces lignes dans votre fichier et essayez. La ligne de commandes qui exécute le fichiez de commandes sera alors :
MONBAT Fich1 Fich2 Fich3
Lors de la première exécution, %1 vaut Fich1, à la deuxième, %1 vaut Fich2, à la troisième, %1 vaut Fich3 et à l'exécution suivant, %1 est vide donc le text effectué avec IF dirige MS-DOS vers le label :FIN.

TIME : Time [hh : mm]
Nous avons déjà vu que les PC et compatibles possédaient une horloge interne. Les PC-1512, grâce à la NVR ne nécéssitent pas de remise à l'heure de cette horloge à chaque initialisation. TIME vous permet de faire afficher l'heure et à la même action que celle que vous faites en regardant votre montre. Lorsque vous tapez TIME, l'heure est donc affichée et MS-DOS, tout comme avec DATE, vous demande si elle est correcte. Si c'est le cas, appuyez tout simplement sur la touche de retour chariot (ENTER ou RETURN). Sinon, entrez l'heure correcte sous le format hh : mm. L'horloge commencera à fonctionner dès que vous aurez validé la nouvelle heure.

TYPE :
TYPE [d:][chemin/]nom-de-fichier. type-de-fichier
Si vous désirez, par exemple, afficher le contenu du fichier AUTOEXEC.BAT sans avior à utiliser un traitement de texte ou un éditeur de texte, vous devez utiliser la commande TYPE qui est un peu équivalente à la commande LIST du Basic pour les fichiers textes. En effets, TYPE fait apparaître à l'écran le contenu du fichier spécifié. Si ce dernier n'est pas un fichiez ASCII, ne soyez pas étonnés d'obtenir des signes « bizarres » à l'écran. Pour interrompre la commande, vous pouvez utiliser les touches Ctrl-S et remettre en route avec Ctrl-Q. Pour abandonner, faires Ctrl-C.
Contrairement à des commandes comme DEL ou REN, TYPE ne peut agir que sur un suel fichier à la fois. Les jokers "?" et "*" ne peuvent donc pas être utilisés dans la spécification des fichiers dans cette commande.
Exemple d'utilisation :
Si vous désirez connaître le contenu du fichier AUTOEXEC.BAT sse trouvant sùr la disquette MS-DOS, faites :
TYPE AUTOEXEC. BAT
TYPE permet aussi de lister le contenu d'un fichier ASCII sur une imprimante. Si vous en possédez une, essayez de faire :
TYPE AUTOEXEC.BAT (puis faites Ctrl-P sans appuyer sur RETURN avant)
Validez alors par RETURN ou ENTER. Refaites Ctrl-P pour déconnecter l'imprimante, faute de quoi, tout ce que vous taperez au clavier sera imprimé et tout se passera comme si vous tapiez à la machine !
Si l'imprimante est en marche et, bien sûr, reliée au PC, vous obtiendrez le contenu du fichier AUTOEXEC.BAT sur papier

VER :
Cette commande vous donne tout simplement le numéro de version du MS-DOS que vous utilisez.'

VERIFY : VERIFY [ON : OFF]
Il est possible de demander au MS-DOS de vérifier que chaque écriture sur disquette peut être relue ensuite. Il suffit pour cela de faire VERIFY ON. Pour annuler cette vérification, faites simplement VERIFY OFF.
Il paraît que les accès en écriture sur disquettes ou sur disques durs seront plus lents si l'on a demandé une vérification puisque MS-DOS ira lire à chaque fois ce qu'il vient d'écrire sur la disquette.
Pour connaître l'état actuel de la commande, il suffit de faire VERIFY.
Même si vous n'avez pas entré la commande VERIFY OFF, le dispositif de vérificaiton peut ne pas être activé, il peu très bien avoir été mis hors-fonction dans un programme exécuté précédemment.

VOL : VOL [d :]
Nous avons déjà vus que la commande DIR affichait un label de volume du disque. VOL permet d'afficher ce label sans pour autant obtenir le directory complet de la disquette. Ce label peut être défini par la commande LABEL que nous verrons dans les commandes externes du MS-DOS.

Eric CHARTON

10 JEUX SUPER

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE

PLUS DE 20 EPREUVES ETONNANTS

GAME SET AND MATCH



SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

MATCH DAY II

ENFIN UN VERITABLE SUCCESSEUR Á MATCH DAY, LA SIMULATION DE FOOT LA PLUS POPULAIRE UN JEU QUI EST DEMEURÉ 3 ANS EN TÊTE DES HIT-PARADES DE LECTEURS.

Ecrit cette fois encore par Jon Ritman, ce nouveau MATCH DAY a tenu compte des nombreux commentaires et conseils des utillsatours. Match Day II est le summum des simulations de football.

Jouez contre l'ordinateur ou contre un adversaire, pour un match de coupe ou de championnat. Vous pourrez aussi sauvegarder la partle. Sautez, frappez le ballon à terre ou interceptez le de la tête et utilisez la commande de pulssance de frappe pour faire une passe ou appuyez un tir au but. Vous pouvez également un contrôle le gardien de but.

LE SYSTEME DE REFLEXION DIAMANT assure une trajectoire du ballon réaliste avec notamment une parfaite simulation des rebonds. De plus chaque action est accompagnee de musique et de son. Si vous attendez le meilleur du football sur micro, il n'y a qu'un choix possible... Match Day II qui avec son système multi-menus fait vivre votre micro-ordinateur.

AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

ocean ®

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

BOEING GRAPH 3D

Boeing Graph 3D est un *grapheur* d'une nouvelle génération effectuant comme son nom l'indique du *Business Graphique* en trois dimensions : il travaille soit seul, soit sur des feuilles de calcul de récupération aux formats DIF, SYLK, ASCII, ASC, WKS et WK1. Ne comportant que des résultats et non des formules, il est le complément idéal de *Boeing Calc* et surtout de logiciels comme *Lotus 1.2.3* ou *Multiplan*.

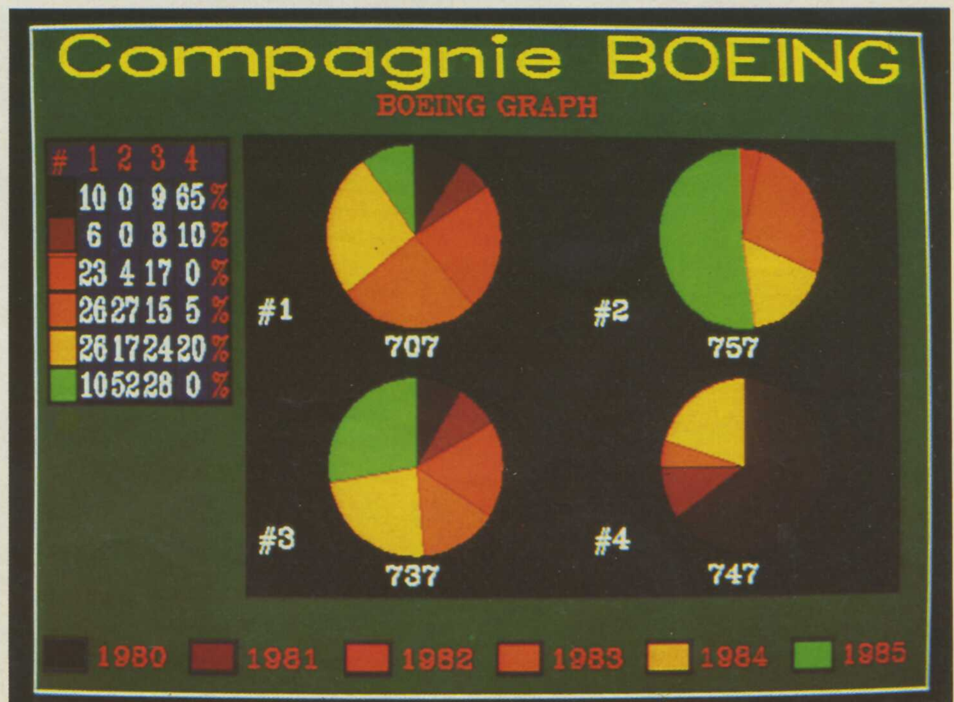
La firme Boeing, comme maintenant de nombreuses sociétés d'édition de logiciels, porte toute son attention sur l'utilisateur en lui offrant un manuel de référence très... beau : 3D couleur obligeant, le manuel contient de nombreuses photos d'écran en couleur qui en impressionneront plus d'un, le tout étant de disposer d'un PC équipé au minimum de 512 Ko de mémoire vive, d'une carte EGA et d'un disque dur.

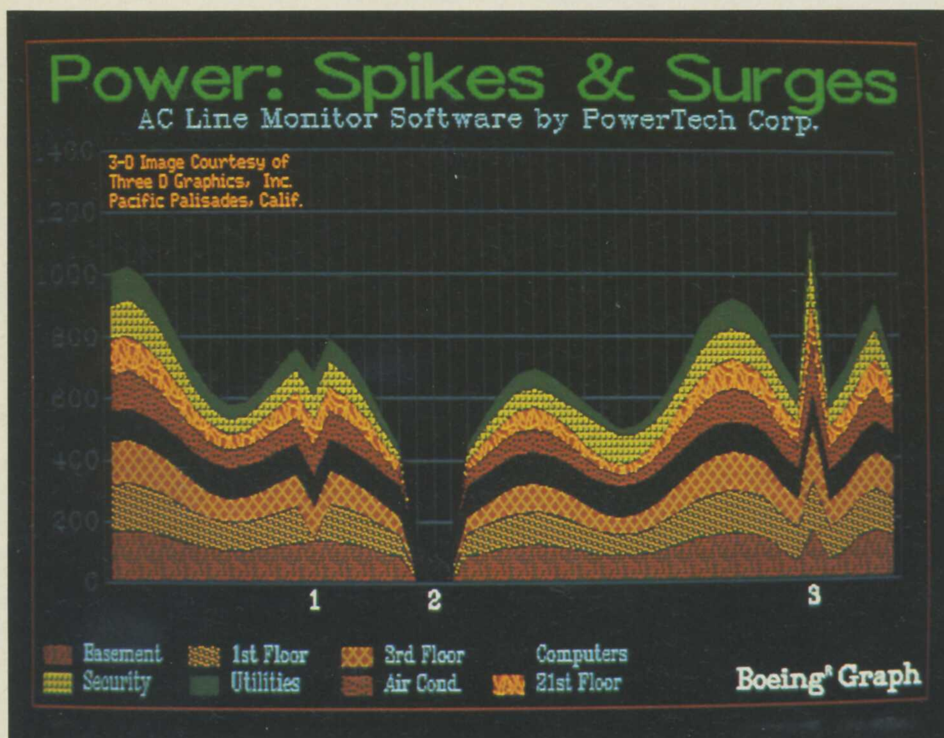
Utilisation : deux possibilités

Lorsque vous lancez le programme, vous disposez de deux possibilités : dans un premier temps, vous pouvez utiliser le logiciel comme on le fait d'un tableur ; *Boeing Graph* possède de nombreuses fonctions mathématiques, des fonctions arithmétiques (+, −, /, etc.), logarithmiques (logarithme décimal, logarithme népérien, exponentielles, etc.) et trigonométriques (sinus, cosinus, tangente), pour créer un tableau de variables qui serviront à extraire un graphe.
Dans un second temps, vous pouvez récupérer des tableaux venant de *Lotus 1.2.3* etc. ; ces tableaux seront figés, dans le sens où seuls les résultats seront utilisés et que les formules ne passeront pas le filtre de récupération. Cependant, tous les résultats, les chiffres comme les noms des champs, pourront être retravaillés ; l'intérêt réside dans le fait que toute la partie texte peut être calligraphiée à l'aide des neuf fontes de caractères disponibles, dont le sens, la taille, l'espacement entre caractères sont choisis à volonté sur une échelle linéaire.

Des graphismes exceptionnels

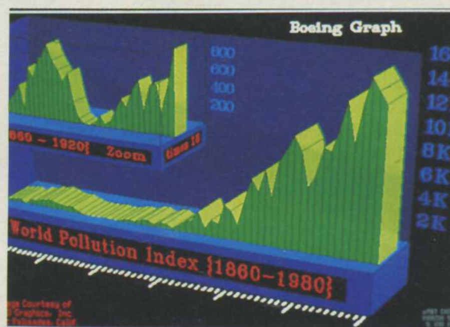
Les possibilités de graphismes exceptionnels dans chacun des trois modes de représentation qu'il s'agisse de la 2D, la 3D ou de la 3D avec cumulation et empilement des données, laissent entrevoir la qualité de présentation que l'on peut obtenir.
Dans la plupart des cas qui se présenteront à vous, vous aurez à présenter des graphes bidimensionnels. Dans ce mode, vous disposez de seize modèles de graphes. Dans cette fonction courante vous apparaissent tous ces dessins sur un écran ; vous vous déplacez alors à l'aide des touches de curseur, et vous validez votre choix à l'aide de la touche F10. Il est à noter toutefois que l'ergonomie de ce logiciel laisse encore un peu à désirer en ce qui concerne le choix des touches d'utilisation et de validation. Ensuite, vous disposez d'outil comme les «patterns» (trames) qui remplissent les barres ou les parts de camembert avec différents motifs. Vous disposez également de fonctions permettant de régler manuellement les échelles de vos graphes, des dégradés de couleurs présélectionnés présentant ainsi immédiatement, rien que par la couleur, une idée de l'évolution d'un phénomène. Certaines autres fonctions font, par exemple, détacher une part de camembert ou même l'efface, échange lignes et colonnes ou encore inverse les couleurs utilisées. Dans le domaine de la 3D, le champ d'applications est plus vaste, et seule l'introduction des données sur une feuille tridimensionnelle vous semblera fastidieuse. En effet, un graphe effectué à l'aide de *Boeing Graph 3D* a l'apparence d'un objet qui peut être manipulé et visua-





lisé sous n'importe quel angle, ce qui peut être très pratique pour révéler des données presque invisibles dans un tableau, mais fondamentales. Le logiciel dispose de trente trois modèles de graphes en trois dimensions et de vingt en trois dimensions avec empilement des données, sans compter les autres types de graphes tridimentionnels à créer vous-même ; mais comme l'indique le manuel, c'est une autre affaire et il est préférable de savoir déjà utiliser ceux fournis...

Comme pour les graphes bidimentionnels, les graphes 3D sont accessibles par choix à l'aide des touches du curseur sur un écran où sont disposés tous les types dans des hexagones imitant la forme d'un cube. Les angles de vue peuvent être calculés à convenance, mais il existe seize angles



de vue prédéfinis qui augmentent la rapidité de traitement. De même, les fonctions de motifs et de dégradés présélectionnés sont accessibles dans ce mode et permettent une bonne personnalisation d'un dessin. A la limite, pourquoi ne pas faire de l'architecture avec *Boeing Graph*, il suffit alors simplement d'être un excellent mathématicien... L'option qui permet de changer les attributs d'une fonte se trouve dans la partie «Label Manager» du programme.

Pour revenir sur la documentation, le distributeur Ségiciel a presque fini la version française, ce qui facilitera quand même grandement l'apprentissage de *Boeing Graph*.

Impressions.

En ce qui concerne l'aspect sortie des graphes sur imprimante, il est tout d'abord conseillé d'avoir une imprimante couleur ; le noir et blanc ne rendant tout de même pas grand chose par rapport à l'écran (une vingtaine de drivers d'imprimantes sont actuellement disponibles). Le regret à avoir, est qu'il n'existe pas pour l'instant de sortie pour traceur, ce qui pourrait à l'heure actuelle, et vu que le logiciel est purement vectoriel, être le meilleur compromis pour une très bonne qualité d'impression ; le vidéocopieur n'étant valable pour une utilisation professionnelle qu'au minimum à partir de la définition 640 par 480.

En conclusion, ce logiciel d'un prix tout à fait raisonnable est un atout dont de nombreuses sociétés devraient se doter puisqu'il n'y a actuellement aucun autre logiciel de ce type et surtout d'aussi bonne qualité sur le marché de la carte EGA, sa compatibilité avec *Boeing Calc 3D* en fait, à ce jour, le seul tableur-grapheur 3D du marché, en attendant le tableur Lotus 1.2.3. version 3. A quand de tels logiciels sur cartes PGA 1280 X 1024 ? Le distributeur pour la France, Segiciel auquel on doit également le générateur d'applications «Sublime») a presque terminé la version française de ce logiciel, ce qui facilitera quad même grandement l'apprentissage de *Boeing Graph*.

Olivier Pavie

BOEING CALC

Boeing Calc 3D **est un tableur de la lignée des *Lotus 1.2.3., Symphony* et autres logiciels de renom. Il offre la particularité de traiter des tableaux dans plusieurs plans parallèles tous reliés de fait, comme dans un tableau 2D, donnant ainsi la puissance du 3D. L'originalité de ce produit est donc située dans cet aspect qui laisse facilement entrevoir les énormes possibilités quant à l'élaboration, par la suite, de graphes en 3D avec *Boeing Graph 3D*.**

Lorsque vous achetez *Boeing Calc 3D,* vous avez entre les mains un somptueux package gris, comportant sur le dos du classeur un hologramme indiquant, donc, la 3D ; la mode est à la 3D et il faut déjà avoir beaucoup de prévisions à faire pour utiliser ce genre de programme. Le manuel est, à l'heure où nous écrivons ces lignes, en anglais; il est très bien fait et explique tout le déroulement de la création de sa première feuille de calcul de façon très explicite. Un chapitre dédié aux comman-

des vous permet de connaître et d'emmagasiner toutes les possibilités du logiciel très rapidement. Un autre chapitre aborde la syntaxe de toutes les fonctions mathématiques et financières accessibles. En annexe, sont disposés tous les messages d'erreur (et leur signification) rencontrés lors des multiples manipulations ; enfin un index de référence rapelle les 380 pages et tout ce que vous désirez effectuer à l'aide du programme.

Utilisation

A l'aide de *Boeing Calc*, vous pouvez définir une matrice de travail allant jusqu'à 16.000 lignes, 16.000 plans, ce qui laisse à l'utilisateur une grande marge de manœuvre quant à la résolution de ses problèmes. Quel intérêt présente ce genre d'application ? A cette question, on peut répondre par «l'intérêt de pouvoir solutionner n'importe quel problème en un temps record à condition de savoir utiliser le produit» : lorsque vous utilisez un tableur classique 2D, vous changez une valeur située à l'intersection d'une ligne et d'une colonne et vous voyez votre ou vos résultats changer ; avec *Boeing Calc 3D*, vous pouvez, par exemple, introduire une variable supplémentaire modifiant votre ou vos valeurs dans chacun des plans, et ainsi rapidement vérifier quelle situation convient le mieux à ce que vous attendez ; ce, qu'il s'agisse d'une prévision financière ou de physique quantique, c'est à vous de décider...
Pour vous servir de ce programme, vous devez disposer d'un IBM PC ou compatible avec disque dur obligatoirement, une version du DOS supérieure ou égale à la version 2.0 (un Amstrad PC avec disque dur peut suffir). Votre système ne requiert pas de carte graphique spéciale si vous ne désirez pas utiliser par la suite «Boeing Graph». Le maniement des fonctions est assez lourd : vous devez recourir aux touches F1, F2, etc., pour faire apparaître les menus. Votre choix de fonctions à l'intérieur des menus s'effectue ensuite par l'utilisation des flèches du curseur, pour se déplacer et la validation est faite par la touche Return. En étant un peu contorsionniste, vous pouvez utiliser des fonctions d'accès rapide à certaines cellules des feuilles de calculs sur lesquelles vous travaillez. Un menu d'aide — qui est quasiment indispensable lorsque l'on atteint un tel degré de complexité dans l'utilisation — est accessible par la touche F1. La troisième disquette fournie dans le package vous fait découvrir un petit programme de démonstration, lequel vous montre tout ce qur vous pourrez faire à l'aide de *Boeing Calc ;* lancez alors DEMO.BAT.

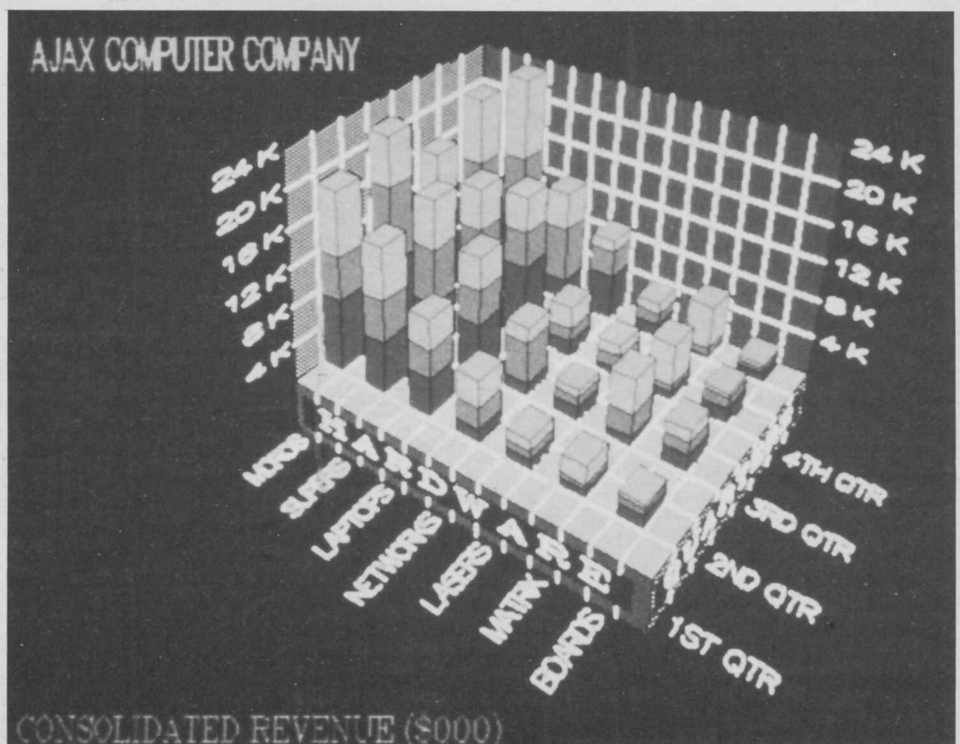
Ouvert sur le monde extérieur

Non seulement *Boeing Calc* est un tableur,mais il peut en plus récupérer, comme maintenant il est coutume chez tous les grands logiciels, des fichiers issus de *Lotus1.2.3.* à l'aide de la commandeFIR (File Import R2-123) ou de *Symphony* à l'aide de la commande FIS (File Import Symphony). Sachant que ce logiciel peut tourner sur carte EGA, il en exploite toutes les possibilités. Vous pouvez attribuer des couleurs pour chacune des feuilles à utiliser ou simplement pour une zone de l'écran, afin de bien saisir les informations au bon endroit, ou de les lire bien et plus rapidement.
Boeing Calc 3D est un programme utilisable en réseau et permettant à plusieurs personnes de travailler dans des plans différents d'une même feuille ; ceci grâce à toute la partie *«Multi-User* Boeing Calc *Shared and Chectout Files»* (en français dans le texte, cela donnerait «les fichiers de partage et de contrôle de *Boeing Calc* en mode multi-utilisateurs»).
A l'aide des fonctions accessibles sous *Boeing Calc,* véritable langage de programmation de macro-commandes, vous déterminez l'affichage des dates ou des heures, les critères de sélection, et à l'aide des opérations logiques ou même trigonométriques (pourquoi pas ?). Vous bénéficiez des statistiques grâce à des fonctions comme AVG(list) qui calcule la moyenne des valeurs suivant certaines cases, MIN(list), la valeur minimale dans une série de cases etc. Vous pouvez même créer un programme qui récupèrera des fichiers issus d'autres programmes, à l'aide de toutes les fonctions de travail les chaînes de caractères.

Assez cher mais d'un bon rapport qualité/prix

Le seul défaut, quand même de taille, réside dans le fait q'uil ne génère aucun graphique. Il faut *Boeing Graph 3D* pour en créer ; ce qui d'une part consomme environ 3,6 Méga-octets sur le disque dur lorsque *Boeing Calc* et *Boeing Graph* sont installés, et ce qui augmente le prix du graphe assez considérablement, puisque *Boeing Graph* ne fonctionne que sur carte EGA (PC 1640 au minimum ou PC 1512 «kité»).
En bref, ce logiciel est d'un très bon rapport qualité/prix, mais avant de l'acheter, il faut absolument définir ses besoins, car maintes fonctions, y compris la 3D, ne sont pas encore des outils obligatoires pour être productif à 100 % ; il reste néanmoins beaucoup de professions qui seront intéressées par ce produit révolutionnaire.

O.PAVIE



LE ZORTECH C (=ZORLAND C)

Le langage C, très utilisé par les professionnels, commence de plus en plus à intéresser les amateurs. La société Zorland qui s'appelle maintenant Zortech a donc conçu et regroupé dans un même package tous les logiciels nécessaires à l'édition et à la compilation d'un programme écrit en C.

Le langage C est l'un des langages les plus proches du langage machine. En fait, les instructions sont de véritables macro-instructions. De plus, le C impose une programmation de type structuré comme en Pascal. Sa syntaxe est assez inhabituelle et surprendra les habitués du Basic ou du Pascal, mais elle est en fait très logique.
Nous avons vu que ce langage était très proche du langage machine. Ce point est important car il faut savoir qu'un bon programmeur en C doit d'abord être un bon programmeur en langage machine. En effet, pour une bonne gestion des variables, par exemple, il faut connaître la manière de mémoriser celles-ci pour les utiliser et surtout les définir correctement (char, int, float, double...). C'est d'ailleurs certainement dans le maniement des variables que réside la plus grande difficulté du C. On s'habitue rapidement à la syntaxe des instructions, à la programmation structurée ou au maniement des instructions, mais pas si facilement à celui des variables. Un exemple : pour afficher le contenu d'une variable, il faut utiliser une commande d'affichage formaté (printf) en précisant le type de la variable et, si nécessaire, son formatage d'affichage (nombre de chiffres avant et après la virgule). Il faut toujours avoir à l'esprit que l'on travaille avec des macros-instructions et que toutes ces manipulations sont nécessaires pour obtenir une bonne vitesse d'exécution ainsi qu'un gain de place-mémoire lors de la compilation.
Le fait que le C soit très proche du langage machine ne signifie pas que ce dernier ne soit pas capable de traiter des tâches complexes. En effet, le C permet réellement la programmation à haut niveau tout comme le Pascal.
Le plus gros défaut de la programmation classique en C réside dans les manipulations nécessaires pour la compilation d'un programme « source ». Il est, en effet, nécessaire d'éditer ce programme source à l'aide d'un éditeur de texte ou encore d'un traitement de texte, puis de sortir de ce dernier après avoir sauvegardé « le source » pour utiliser un programme de compilation (celui-ci doit se trouver si possible sur la même disquette que le fichier source ainsi que toutes les librairies nécessaires). Si le compilateur détecte une erreur, il faut revenir dans l'éditeur de texte, corriger l'erreur et refaire toutes ces manipulations. On se rend compte du travail fastidieux que cela peut imposer.
Ces manipulations n'existent pas que pour le C, mais pour tous les langages compilés. Heureusement, les concepteurs de ce type de logiciels (les langages compilés) réunissent maintenant l'éditeur et le compilateur dans le même programme. C'est le cas du célèbre Turbo-Pascal ou de Turbo-C (de Borland).
Bien sûr, le Zortech C (Zorland C) comme le Turbo-C a été conçu dans ce sens et nous simplifie la vie pour les compilations des programmes sources écrit en C. A noter que la firme Zorland ayant dû changer de nom en Zortech, nous parlerons dans ce test de « Zortech C » en rappelant constamment l'ancien nom de « Zorland C », nom sous lequel ce produit s'est fait déjà connaître.

Le Zortech C (Zorland C) en détails

Maintenant que nous avons vu ensemble les particularités du C, nous allons « décortiquer » le Zortech C (Zorland C).
• **Le manuel :** environ 350 pages qui contiennent une initiation au langage C, toutes les commandes de l'éditeur, des compilateurs et de l'éditeur de liens (Zorlink). Il donne également les explications détaillées de chaque instruction. Le manuel d'origine est en anglais, mais il existe maintenant en français.
Ce manuel, d'excellente qualité, convient tant aux débutants qu'aux initiés.
• **Les compilateurs :** la compilation d'un programme source se fait en double passe et deux compilateurs se chargeront de cette opération. Nous verrons plus loin les vitesses de compilation et la taille des

```
ZED - Zorland Editor - Version 2.13                 Press Escape for command menu
     2:   3:  1 INSERT                                /c:\lang\c\zc\zclib\pascal.c1


#include "stdio.h"
main()    /* PASCAL */
{
  int n,p;
  for (n=1;n<=16;n++)
  {
    for (p=1:p<=n;p++)
    printf("%d ",coef(n,p));
    printf("\n");
  }
}

coef(i,j)
int i,j;
{
   int k:
   if (j==1 || j==i)  k=1;
   else k=coef(i-1,j-1)+coef(i-1,j);
   return(k);
}
|
```

Hardcopy d'un écran de compilation d'un programme.

fichiers .EXE et .OBJ résultant de la compilation d'un programme source.

• **L'éditeur :** celui-ci est très complet, il comprend toutes les commandes classiques d'un éditeur de texte ainsi que celles nécessaires à la compilation, les chaînages de fichiers... Nous ne pouvons bien entendu pas en décrire ici toutes les commandes, celles-ci étant trop nombreuses. Un petit reproche toutefois à ce dernier : la lecture d'un programme peu agréable car les caractères de retour de ligne et de tabulation sont représentés respectivement par une flèche orientée vers la gauche et une autre vers la droite. Cela alourdit nettement la présentation du programme source en cours d'édition. On regrettera également l'absence de l'indentation automatique que l'on trouve dans l'éditeur du Turbo-Pascal (et qui a été repris dans le Turbo-C de Borland). Le programmeur, désireux de donner une bonne présentation à son programme, doit alors utiliser très souvent la barre d'espace.
Le menu des commandes de l'éditeur est accessible par pression sur la touche ESC, mais la pression conjointe de Alt et d'une lettre permet d'accéder plus rapidement à une commande particulière (par exemple, Alt + C est identique à ESC, puis O, puis O ce qui permet de demander une compilation).
A noter également que certaines commandes du clavier sont compatibles avec celles de Wordstar et donc avec l'éditeur des Turbo-Pascal et Turbo-C.
Quoi qu'il en soit, l'éditeur du Zortech C (Zorland C) est très maniable et vraiment simple d'utilisation.

Tests de compilation

Nous avons compilé quelques petits programmes sources écrits en C pour obtenir certains paramètres permettant de mieux juger ce compilateur. Ces paramètres sont : taille de fichiers résultant de la compilation, vitesse de compilation et vitesse d'exécution des programmes compilés. Pour limiter au maximum le temps de chargement des fichiers nécessaires à la compilation, ces derniers ont été réunis sur un disque dur (ce qui nous donnait la configuration de test suivante : PC-1512 de 640 Ko RAM, deux drives de 360 Ko et un disque dur de 30 Mo).
La compilation d'un programme entraîne, semble-t-il, une perte de temps au niveau des accès disque. Ce temps est supérieur à celui nécessaire pour la compilation double passe. De plus, il apparaît que le Linkage final est également assez lent. Nous verrons toutefois plus loin que ce temps n'est pas véritablement perdu. Pour ce petit exercice, nous avons comparé le Zorland C à son concurrent direct le Turbo-C de Borland. Il apparaît que le plus rapide en compilation est le Turbo-C. Quant à la taille des fichiers .OBJ et .EXE obtenus, c'est également avec le Turbo-C qu'ils sont généralement les plus courts (les fichiers .EXE obtenus avec le Zortech C/Zorland C) sont environ 1,5 à 1,75 plus grands que ceux obtenus avec le Turbo-C). Toutefois, lors de l'exécution, c'est le fichier .EXE obtenu à partir du Zortech C (Zorland C) qui est le plus rapide à l'exécution. Il apparaît donc que les concepteurs des modules de compilation ont choisi la vitesse d'exécution plutôt que l'économie d'octets. Cela explique donc les temps de compilation et de Linkage. A noter également que l'on peut, pour des fichiers à compiler de faible ou moyenne longueur, palier le problème de la vitesse en utilisant avec le Zortech C un « ramdisk » pour la compilation (ce ramdisk pourra avoir, avec une configuration de 640 Ko, une taille « idéale » de 350 Ko).

Games Toolkit

Ces programmes d'applications ne sont pas fournis d'origine avec le Zortech C. Ils constituent donc un investissement supplémentaire. Ces programmes sont (comme l'indique le sous-titre) des jeux. Ceux-ci sont les célèbres *Chess, Backgammon* et *Wari*. Ils sont réunis sur deux disquettes et fournis avec leurs programmes sources. Ces derniers sont commentés très en détail dans le manuel de 155 pages fourni avec les disquettes. Ce Toolkit est donc très utile pour étudier la programmation d'un jeu de réflexion, mais aussi pour étudier en détail, par exemple, l'algorithme d'un programme d'échecs, chose relativement complexe. Bien sûr, vous pouvez également vous amuser avec ces jeux, mais surtout les comprendre ou les modifier à votre guise (après en avoir étudié les programmes sources). Ce dernier point intéressera tout particulièrement ceux qui aiment gagner plus facilement ou ceux qui préfèrent corser la difficulté...

Conclusion

Ce produit est excellent pour travailler en C sur un PC ou compatible. Signalons au passage qu'il est utilisé dans les universités anglaises pour les cours d'informatique et d'apprentissage du C, ce qui donne une idée de la qualité du logiciel.
Un Graphics Toolkit existe également, mais nous n'avons, pour l'heure, pu encore le tester en profondeur. Cela ne devrait pas tarder. Il devrait constituer un excellent outil graphique pour ce Zortech C (Zorland C). A voir !

Eric Mistelet

Hardcopy écran d'un programme (dans l'éditeur ZED).

```
Program parameters (or Esc) :
      2:   3:  1
ZC1 C:\LANG\C\ZC\ZCLIB\PASCAL.C -opascal
ZC1 2.05 Copyright (C) 1986-87 by ZORLAND LTD. Written by Walter Bright
main
coef
ZC1 complete. Time: 2.15 seconds
ZC2 pascal -oC:\LANG\C\ZC\ZCLIB\PASCAL
ZC2 2.05 Copyright (C) 1986-87 by ZORLAND LTD. Written by Walter Bright
main
coef
ZC2 complete. Code: 0x0093 (147) Data: 0x0006 (6) Time: 2.47 seconds
LINK c C:\LANG\C\ZC\ZCLIB\PASCAL ,C:\LANG\C\ZC\ZCLIB\PASCAL,,nl
ZorLink v1.08 Copyright (c) 1987 by Zorland Limited      All rights reserved
```

PC CARTOON

Dans le domaine de la CAO/DAO, on a vu récemment apparaître sur le marché, des logiciels de dessin en tous genres et à tous prix. Mais avant d'aller plus en avant et d'étudier le logiciel qui nous intéresse aujourd'hui, effectuons un bref tour d'horizon en ce qui concerne les logiciels de conception et dessin assisté par ordinateur.

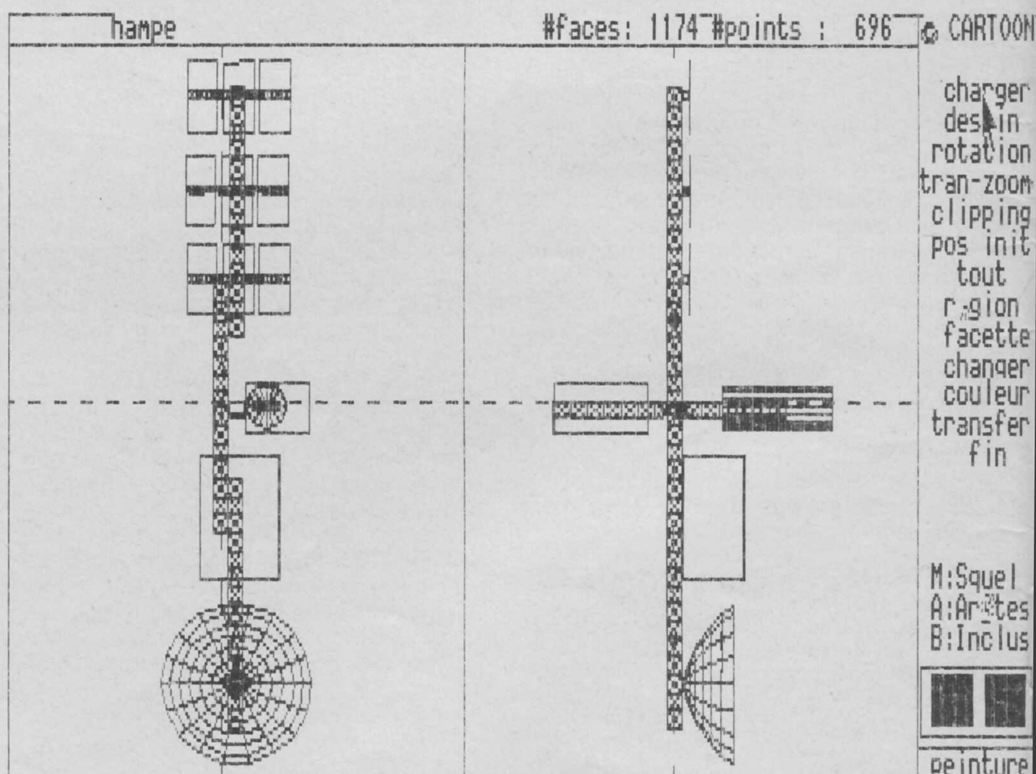
A l'origine, les premiers logiciels de CAO apparurent pour aider les dessinateurs industriels dans leurs dessins techniques. Ces applications fonctionnaient donc essentiellement dans le cadre de dessins en deux dimensions. Rapidement, ces logiciels migrèrent vers les micro-ordinateurs notamment lorsque se démocratisa le standard PC. On vit à ce moment des programmes permettant de traiter des images en trois dimensions. Tous ces produits avaient des prix variants de 15 000 à 100 000 F, et étaient plutôt destinés aux bureaux d'étude des petites et moyennes entreprises qu'aux particuliers. Récemment, avec l'apparition de petites machines familiales et peu chères, avec l'engouement du public pour les logiciels de dessin, on a vu de plus en plus de petits logiciels d'animation 3D simples et abordables. PC Cartoon est de ceux-ci, bien que son prix (environ 3 300 F) ne le destine pas encore à toutes les bourses. Après ce bref tour d'horizon, voyons maintenant les diverses caractéristiques de ce logiciel d'animation.

Présentation

PC Cartoon est livré avec un volumineux manuel d'utilisation dont nous reparlerons plus loin. Le programme n'est pas protégé, ce qui en simplifie grandement son utilisation. Toutefois, d'après les dire de ses auteurs, il vous est nécessaire de donner vos noms et adresses à votre revendeur, qui les incluera dans votre logiciel lors de l'achat : attention donc à vos copies, si vous les laissez traîner et qu'un petit malin, pirate, s'en empare, vous serez bon pour le cachot ! PC Cartoon fonctionne sur une unité centrale de type PC, équipé en standard de 640 Ko de mémoire. Il vous est possible de l'utiliser sur disquette ou disque dur, l'emploi de ce dernier étant fortement conseillé (si vous n'avez pas envie de jongler en permanence avec toutes vos disquettes) ; pour l'affichage, il vous faudra nécessairement utiliser une carte graphique CGA (en monochrome 640 par 200 points), ou EGA (640 par 350 points en 16 couleurs). Les auteurs annoncent dans leur documentation une compatibilité avec tous les systèmes et cartes graphiques IBM (y compris les modèles PS). La procédure d'installation n'est pas très clairement expliquée et les utilisateurs néophites devront aller eux-mêmes "bidouiller" leur fichier CONFIG.SYS pour pouvoir utiliser leur programme. Mis à part ce petit désagrément, le logiciel une fois installé, il ne nous reste plus qu'à nous promener dans les multiples menus déroulants de PC Cartoon.

Les fonctions de PC Cartoon

PC Cartoon comporte toutes les fonctions de bases qui permettent de créer de bonnes animations en trois dimensions. Le logiciel est scindé en quatre modules de base assurant les fonctions de modélisation (création d'objets en trois dimensions), de création de scénari : (enchaînement de séquences de déplacements d'objets, etc.), de traitement des images ou synthèse (calcul des couleurs et de position des objets) et enfin d'affichage des images.



Le module de modélisation est très complet et permet l'utilisation de toutes les fonctionnalités d'un logiciel de ce type. Des fonctions très performantes telles que les courbes de Bézier, sont également présentes. Tout ceci est bien entendu utilisa-

ble avec différents angles de prises de vue, c'est-à-dire en profondeur, en largeur et en hauteur (axe x, y et z). Il est également possible de fusionner des objets et de les lier entre eux. Le module scénario permet quant à lui de traiter des séquences d'animations avec un ou plusieurs objets graphiques, de calculer leurs déplacements dans l'espace, etc. Avec PC Cartoon, vous pourrez également assurer la mise en couleurs de vos applications (16 couleurs disponibles sur carte EGA), combinées avec des trames, ce qui nous donne une bonne gamme de possibilités.
Les deux derniers modules concernent le traitement et l'affichage des images. Il est possible de lancer une animation et de l'enregistrer sur un magnétoscope permettant la prise de vue pas à pas ; pour ce faire il doit être compatible avec les normes EGAVIDEO ou CGAVIDEO. Vous pouvez ainsi lancer une animation pendant la nuit (les traitements des images couleurs étant assez long) et de récupérer, au petit matin, votre bande vidéo prête à l'emploi.
La société éditrice du logiciel annonce la création d'une banque d'images et d'animations qui devrait permettre de réaliser des animations encore plus complexes et complètes, très rapidement.
PC Cartoon, contrairement à d'autres logiciels tels Turbo Cad 3D, ne permet malheureusement pas le traitement d'images en trois dimensions et en temps réel (même en fils de fer), l'affichage est relativement lent (et pourtant, la notice déclare qu'il a été réalisé en C et en assembleur...). Cette lenteur est, certes, compensée par des fonctions graphiques poussées et un environnement à menus déroulants (utilisable avec une souris compatible Microsoft), somme toute assez agréable à utiliser.



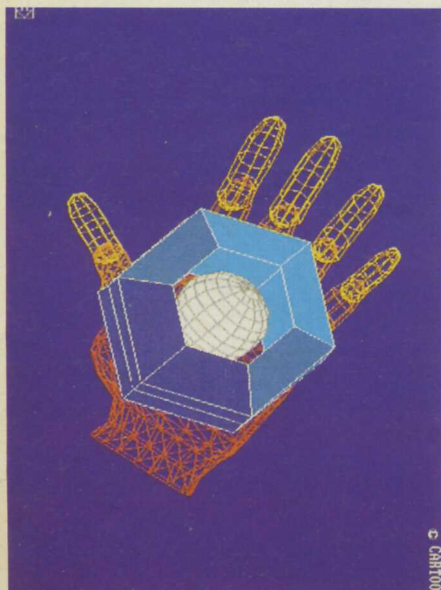
La documentation

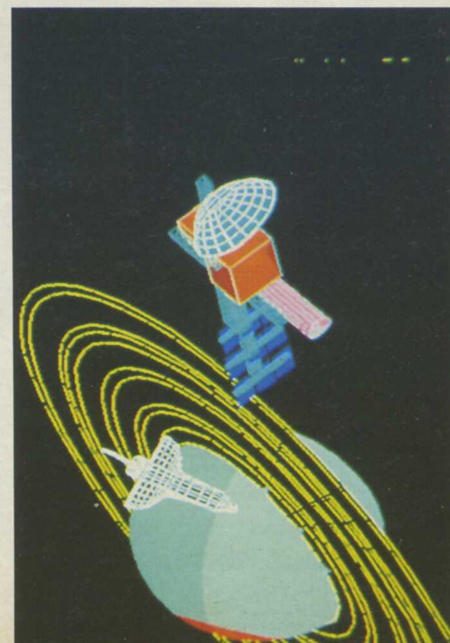
La documention de PC Cartoon est de bonne facture et très fournie. Elle comporte de très nombreuses illustrations et copies d'écran, la rendant simple et agréable à lire. Le cheminement au travers des différents modules est clair, simple et assez précis. Un regret cependant, tempéré par le fait que nous avions au moment du test une "pré-version" du logiciel ainsi que du manuel, l'intégralité des menus contenus dans le logiciel ont été traduits en français, (excellent initiative !) alors que le manuel fait référence à des menus en anglais, ce qui oblige pour le moment à une gymnastique de langage.

Conclusion

PC Cartoon est un logiciel d'animation qui devrait convenir, la croissance des besoins en animation d'entreprise aidant, à bon nombre de petites sociétés désireuses de s'équiper à moindres frais en matériel de fabrication pour leurs propres films. Le prix un peu élevé, ne le met pas encore à la portée de toutes les bourses, mais sait-on jamais...

Eddy Conways





ROLLING THUNDER

namco



Avez-vous ce qu'il faut....
....pour devenir un flic secret RT?

Un Classique pour Machines à Sous de U.S. Gold

U.S. Gold Ltd., (France), Sarl, B.P.3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.



IMAGINES ARCADE HITS



ARKANOID



SLAP FIGHT



KUNG-FU II



MAG MAX



LEGEND OF KAGE



GAME OVER

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

ARKANOID L' INCROYABLE EXPERIENCE CASSE BRIQUES DE TAITO
SLAP FIGHT ACTION ET VITESSE DANS L' ESPACE POUR CE JEU D' ARCADE A SUCCES DE TAITO
YIE AR KUNG FU 2 LA SUITE DU MEILLEUR LOGICIEL D' ARTS MARTIAUX DE KONAMIS YIE AR KUNG FU
MAG MAX AVEZ VOUS LA PUISSANCE ET LA FORCE POUR VAINCRE DANS CE HIT DE NICHIBUTSU

LEGEND OF KAGE VIVEZ DES HEURES DE PLAISIR MAGIQUE DANS CE CONTE DE FEE DE TAITO
GAME OVER
UN IMPITOYABLE TEST D' ENDURANCE ET D'AGILITE CONTRE LES FORCE DE LA REINE GREMLA





ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.